



Nintendo®

CURSO NINTENSIVO:
CASTLEVANIA II
-BELMONT REVENGE-

ESPECIAL DE:
STREET FIGHTER II

ENTREVISTA A:
GRACIELA MAURI

TODO ACERCA DEL
CES DE VERANO



CURSO NINTENSIVO:

MEGA MAN 4



Así es la gente Panam



incansable.

Por eso usa tenis Panam. Y además porque son cómodos, de moda y más durables; por su calidad, su precio...¡ah! y por ser Panam, los tenis con mayor variedad de diseños y colores.



¡Para usar siempre y en todas partes!



tenis
PANAM



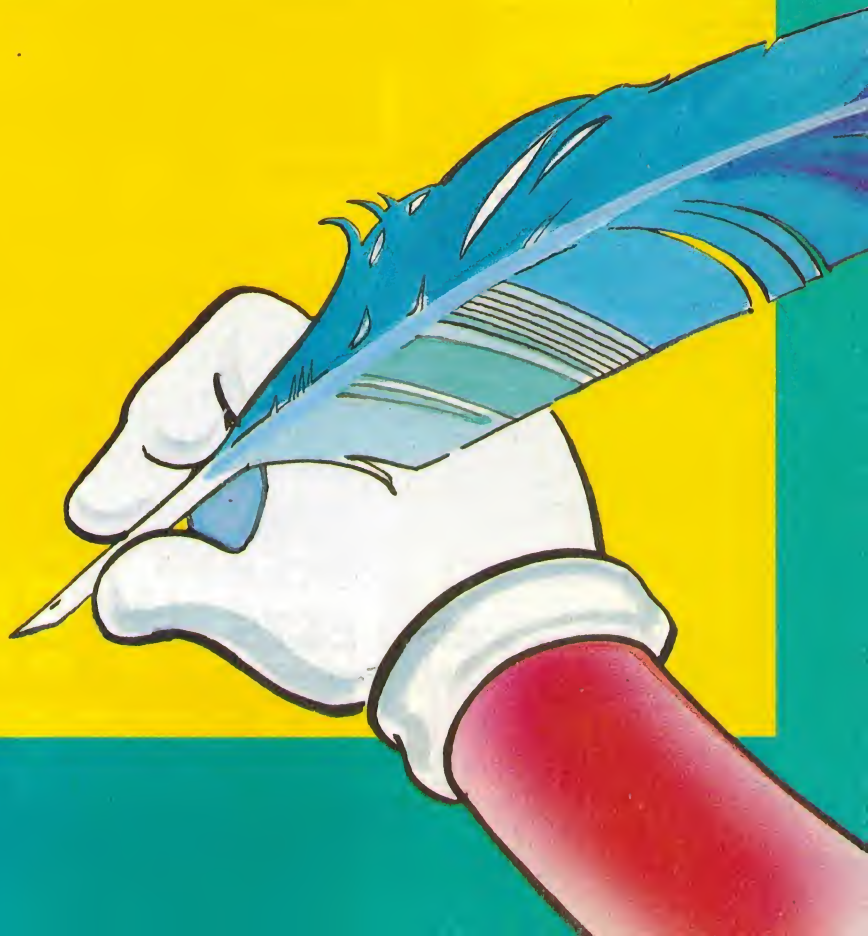
EDITORIAL

Club Nintendo sigue superándose.

Tal como nuestros lectores en números anteriores nos lo han solicitado, hemos aumentado páginas, incrementado el tiraje, incluido pósters y nuevas secciones y hemos viajado continuamente para conocer lo que viene en videojuegos.

Ahora Club Nintendo ha adquirido un nuevo equipo para ilustrar con una mucho mejor calidad todo lo referente a Game Boy y tú lo notarás en el Curso Nintensivo de Castlevania II Belmont's Revenge que incluimos en este número.

De esta forma agradecemos que hayas hecho de Club Nintendo tu revista favorita.



SUMARIO

CLUB NINTENDO

Año 1 No. 9 Agosto 1992

Revista Coeditada entre:

Productos y Equipos
Internacionales, S.A. de C.V.

Director General
Teruhide Kikuchi

Director de Administración
Jorge Stone

Director Editorial
José Sierra
Gustavo Rodríguez

Producción: Network Publicidad
Diseño: Francisco Cuevas
Investigación: Jesús Medina /
Adrián Carbajal/ Juan E. Islas
Agentes secretos: SPOT/AXY

Editorial Samra, S.A. de C.V.

Consejero Delegado
Gustavo González Lewis

Presidente y Director General
Sergio Garcés Solís de Ovando

Directora de Ventas
Guadalupe Pardo Aguirre

Director de Producción
Jesús Lara Garza

Ventas de espacio publicitario:

Directora de ventas: Guadalupe Pardo Aguirre
Gerente de Ventas: Javier Sánchez Mújica
Tels.: 561-17-62, 352-32-66 y 352-04-15

(DR) Club Nintendo Coeditada y publicada para México por
Productos y Equipos Internacionales, S.A. de C.V. y por Editorial
Samra, S.A. de C.V., bajo licencia de C.I.TOH & Company de
México, S.A. de C.V. por autorización de Nintendo of America, Inc.
Reserva al uso exclusivo del título No. 792-92

Reserva al uso exclusivo de las características gráficas No. C.G. 15-92
Editor Responsable: Benjamin Bustamante
Román. Autorización como publicación periódica en trámite ante
SEPOMEX. Distribución Nacional Exclusiva en México: Distribuidora
Intermax, S.A. de C.V., Lucio Blanco No. 435 Azcapotzalco, 02400
México, D.F. Distribución en el D.F. y Zona Metropolitana: Unión de
Expendedores y Voceadores de los Periódicos de México, A.C.
Barcelona 25. Tel. 591-14-00 Col. Juárez, D.F. Locales Cerrados
D.F. Interior del País.

CLUB NINTENDO investiga sobre la seriedad de sus anunciantes
pero no se responsabiliza por las ofertas realizadas por los mismos.
El envío de material editorial, fotos y/o transparencias o cualquier
otro, debe acompañarse con un sobre con su dirección y franqueo.
CLUB NINTENDO no se responsabiliza por material de cualquier
tipo no solicitado, ni tampoco por la devolución del mismo. Prohibida
la reproducción total o parcial del material editorial publicado en este
número.

Certificado de licitud de título No. 6420, y certificado de licitud de
contenido No. 4863, del 27 de marzo de 1992, expediente 1/
432'92/8336

Editorial Samra, S.A. de C.V., Lucio Blanco No. 435 Azcapotzalco
02400 México, D.F. Tel.: (525) 352-32-66. Miembro de la Cámara
Nacional de la Industria Editorial Mexicana.

IMPRESION: PROCOELSA Pascual Orozco No. 51 Iztacalco,
México, D.F. Tel.: 590-27-07

(c) 1992 Nintendo of America, Inc.
Todos los derechos reservados
All rights reserved

PRINTED IN MEXICO

**POSTER EN
PAGINAS CENTRALES**

DR. MARIO → → → → → → → → → → **6**
LOS RECORDS → → → → → → → → → → **14**
RETOS DE MARIO → → → → → → → → → → **16**

NINTENDO

CURSO NINTENSIVO:

Mega Man 4 → → → → → → → → → → **8**

SUPER NINTENDO

ESPECIAL

Street Fighter II → → → → → → → → → → **18**

GAME BOY

CURSO NINTENSIVO:

Castlevania II -Belmont's Revenge- **44**
LOS GRANDES DE GAME BOY → → **42**

EL CONTROL DE LOS PROFESIONALES → **17**

LOS GRANDES DE NINTENDO → **26**

MARIADOS → → → → → → → → → → **27**

S.O.S. → → → → → → → → → → **30**

ESTE MES LLEGALE A: → → → → → **32**

CES -VERANO 92- → → → → → **34**

EL CONTROL DE LAS CELEBRIDADES → **43**

RESET → → → → → → → → → → **48**



**¿Adivina Quién Viene
Al Super NES™?**



Las Tortugas Viven Los Mejores Tiempos De Sus Vidas.

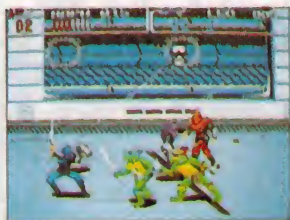
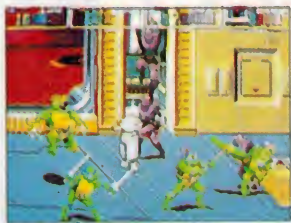
Cowabunga, los intrépidos amigos ninja, es TMNT IV Turtles in Time para el Súper NES. Los 4 fabulosos héroes han sido traídos directamente del segundo juego de Arcadia. Y de pilón algo sensacional: ahora también puedes luchar caparazón contra caparazón para saber definitivamente cuál reptil es el mejor de todos. Explora los 10 explosivos niveles que presentan sorprendentes gráficos 3-D. Tú tienes nueve tortumovimientos de ataque incluyendo Catapulta, Bala de cañón y Bulldozer.

El vertiginoso viaje por el tiempo te lleva A.C., D.C. y A.C. otra vez.

Pero no olvides tu misión: encontrar a Abril O'Neal (fiu, fiu) y encontrar la Estatua de la Libertad robada antes que Shredder la convierta en un mega ornato de jardín.

Así es que alcanza tu total tortugosidad y lógralo!

KONAMI



◀ Chécate esto. Escenas de Arcadia a la izquierda, escenas de Super NES a la derecha. ¡Son tortugamente iguales! ¿A poco no son sorprendentes los chavos de Konami?



▼ Transpórtate a la era prehistórica donde los Foot Soldiers vuelan en Pterodáctilos y montan Tiranosauos convertibles.



▼ Conviértete en un picudísimo manejador nocturno en tu disco a toda velocidad y derrota a Krang en el año 2020.



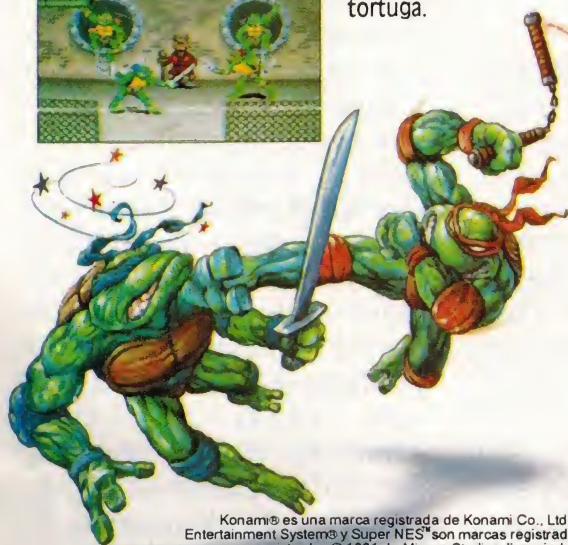
▼ El rayo teletransportador de Shredder te mandará por la historia incluyendo los peligrosos días de los piratas. En este caso es Bebop y Rocoso usando sus trajes y aretes.



▼ Abolla caparazones y egos en el 2 player Versus mode donde el mejor en 3 rounds demostrará por vez primera cuál es la mejor tortuga.



▼ Lucha por salvar tu piel en el nada confiable tren del siglo 19 por el salvaje oeste. Derrota a Lagartón y tal vez puedas hacerte unos zapatos de cocodrilo.





TUS PREGUNTAS A

DR. MARIO

Yo me considero un jugador regular, pero gracias a la dedicación y empeño que pongo en los juegos he llegado a acabar como 15 (Tortugas II, Power Blade, Double Dragon II, etc.) Yo soy muy desesperado y antes al perder me enojaba, pero comprendí que para dominar un cartucho uno debe ser paciente. Ahora mejor al perder trato de buscar mi error y corregirlo. Por otra parte, gracias a que soy un buen estudiante de inglés, leo el instructivo y lo que aparece en la pantalla. Así le entiendo más a los cartuchos que juego.

Ricardo J. Armenta Omaña
Méx. D.F.

En números anteriores ya hemos comentado lo importante que es no desesperarte y no dejar que una máquina te haga enojar. Ningún cartucho de Nintendo, Súper Nintendo o Game Boy está programado para no ser superado. Incluso los más avanzados programas de ajedrez, por ejemplo, pueden ser superados por los expertos.

En Castlevania II de Game Boy, que tú podrás ver en este número, verás una técnica desarrollada por AXY para que jefes muy difíciles sean derro-

tados sin que siquiera te toquen. Respecto a lo que nos comentas de comprender el juego, definitivamente nosotros también lo consideramos muy importante para saber qué es realmente lo que estás jugando, por qué, qué tienes que hacer, etc.



Si golpeas a la cabeza justamente cuando te dispara no perderás absolutamente nada de energía.

Cuando acabé Mega Man 4 vi que el Dr. Wily volvió a escapar. Esto da a entender que habrá Mega Man 5 pero ¿saldrá para el Nintendo o para el Súper Nintendo?. Por favor infórmeme para estar preparado.

Osiris Arriaga Rojas
Julio César Corona Ortega
Méx. D.F..

Efectivamente se escapa y nos acabamos de enterar de que

Capcom ya está trabajando en Mega Man 5, aunque todavía va a tardar a nuestro ver por lo menos 6 meses. Esta serie de Mega Man es hasta el momento un privilegio exclusivo para los jugadores de Game Boy y Nintendo, porque Mega Man 5 viene para el NES y no tenemos noticias hasta el momento de que a corto o mediano plazo salga para el Súper NES.

Tengo una pregunta en Super Mario Bros 3. Leí en su revista 5 del mundo 9 pero no lo entiendo y no puedo jugarlo ¿Cómo llego a este mundo?

Pablo Quintana
Guadalajara, Jal.

Hemos recibido varias cartas con la misma pregunta; la respuesta, aunque sabemos que desilusiona a muchos lectores y jugadores, es muy sencilla: El mundo 9 es el lugar donde te lleva la flauta al tocarla. El mundo 9 es un Warp Zone que te permite viajar a los mundos 2,3,4,5,6,7 y 8 dependiendo de las flautas que tengas (Ver Club Nintendo No. 1) Pero el mundo 9 no puede ser jugado como los otros 8 mundos.



¿Hasta cuándo va a durar la Revista Club Nintendo? Si no fuera por ella no acabaría algunos cartuchos.

Sergio Alfonso R. Bravnschweiger
Edo. de Méx.

Videojuegos Nintendo hay para muchos años; es decir, que tenemos la información asegurada. Mientras siga habiendo lectores, habrá Club Nintendo.



Tengo 17 años y además de felicitarlos por la calidad y lo interesante de la revista quiero preguntarles sobre el nuevo aparato CD ROM y si C. Itoh lo traerá a México y por otro lado preguntarles su opinión sobre el cartucho de Lemmings.

CARLOS E. CHAVEZ FLORES
Guadalajara, Jal.



Respecto a tu primera pregunta nos han llegado muchas cartas similares. El CD ROM, del cual hablamos en nuestra revista # 6, es un aparato que se está diseñando en Japón para ampliar aún más la capacidad del Súper Famicom, versión japonesa del Súper Nintendo. Una vez

que esté lista, no hay duda de que se producirá uno igual para el Súper Nintendo o probablemente sea compatible. En cuanto esté listo, C. Itoh lo traerá a México, aunque esto será hasta 1993.



Por otra parte, Lemmings es un juego de gran creatividad que exige que el videojugador piense cómo resolver cada una de sus escenas. Definitivamente no es un juego de acción o aventuras sino un juego en el que tienes que comprender muy bien las posibilidades del juego (la capacidad que tiene un Lemming para guiar o ayudar a sus compañeros, para llevarlos a la meta) y después pensar el orden en que tienes que resolver cada nivel. A nosotros nos parece excelente.



¿Cuánto tiempo debo jugar Nintendo diario?

Carlos Ricardo Guerrero
Aguascalientes, Ags.

Suponemos que nos preguntas cuánto tiempo puede estar prendido tu equipo. Realmente puede estar muchas horas prendido, aunque por otro lado te recomendamos que juegues cuando hayas cumplido con todos tus deberes, de esa for-

ma lo disfrutarás más. Es recomendable que si tienes que interrumpir tus juegos, dejes apagada la tele y tu equipo con pausa.



Saúl y yo formamos un equipo jugando Nintendo. Al jugar observamos los movimientos que tienen los personajes, qué cosas usan, para qué sirven y... ¡a formar estrategias! Otra cosa es que nos fijamos no sólo en los gráficos, porque algunos amigos si no les gustan los gráficos dicen: "está enfadoso" y a veces me traen sus juegos porque no les entienden. Cuando nosotros los jugamos no opinamos lo mismo, al contrario ¿por qué? Porque además de fijarnos en los gráficos también nos fijamos en el tema, de qué se trata, cuál es el objetivo, etc. Por eso disfrutamos más los cartuchos.

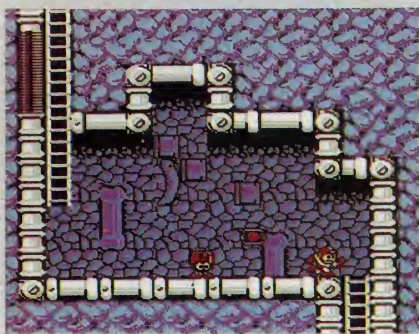
Escribo para preguntarles por qué se borran los juegos con batería y cómo puedo salvar la información para más tarde.

D. E. PINTOR GAMBOA
México, D.F.

Los cartuchos como Zelda y Link se borran cuando reciben la energía eléctrica en forma violenta. Lo que debes hacer para evitarlo es:
1) Poner tu cartucho dentro del Nintendo o Súper Nintendo apagado.
2) Presionar el botón RESET y dejarlo así presionado.
3) Apretar el botón POWER y soltarlo.
4) Dejar de presionar el botón RESET.
Si se va la luz cuando estás jugando es muy probable que borre tu juego.

Nintensivo

Mayor posibilidad tendrás de terminar este juego si acumulas varios tanques de energía.



Movimientos

A	Salto (mientras más lo dejes presionado, más alto saltará).
B	Disparo (Si lo dejas presionado carga el poder de Mega Buster y lo dispara al soltarlo).
START	Aparece el menú de armas.
↓ A	Barrida

Cuando continúas un juego te respeta los tanques de energía que hayas tomado.

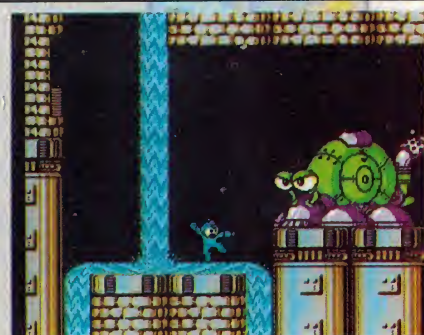
Al encontrarte con Fliptop acércate y aléjate para que si te da energía de arma puedas tomarla con la que necesites.

TOAD MAN

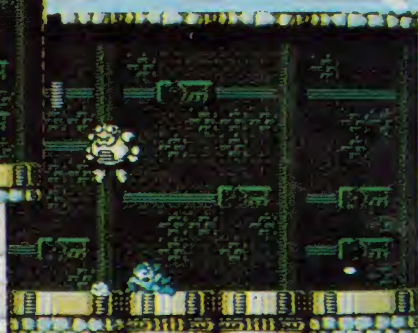
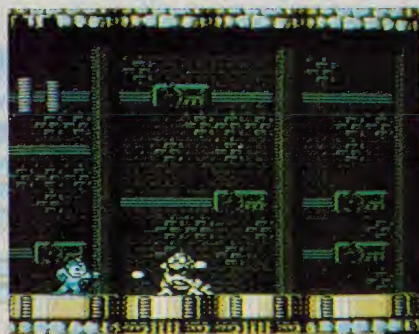


Con la primer vida encontrarás energía en donde indica la flecha.

A los caracoles dispárale con Mega Buster cuando abran los ojos.



Al llegar con él dispárale y cuando salte, pásate por debajo barriéndote e inmediatamente dispárale. Repite la jugada.



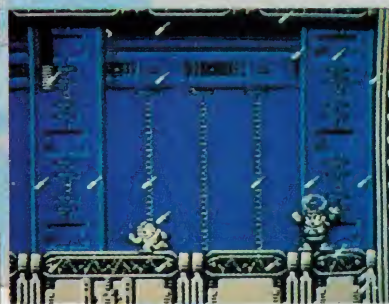
MEGA MAN 4

BRIGHT MAN

Al regresar salta con ayuda de Rush Coil.

Pasa las primeras 5 bases sin pararte; al llegar a la plataforma fija deja que pasen las balas.

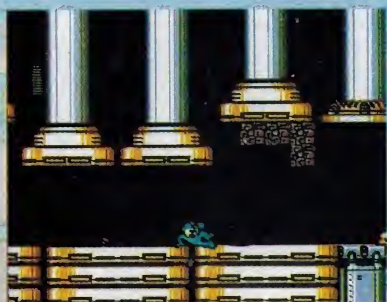
Al entrar dispara con el arma de Toad Man sin parar y mantente lejos de él.



DUST MAN

Colócate en la orilla y dispara. Después de eliminar al enemigo, salta.

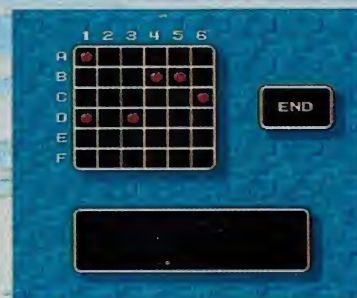
Utiliza el arma de Bright Man para congelar a los enemigos y pasar fácilmente.



Antes de pasar esta parte elimina todos los bloques que te estorben.



Dispárale con el arma de Ring Man y cuando te dispare salta alto sin moverte.

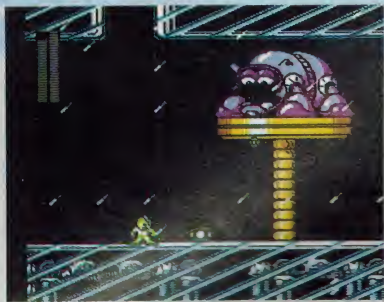
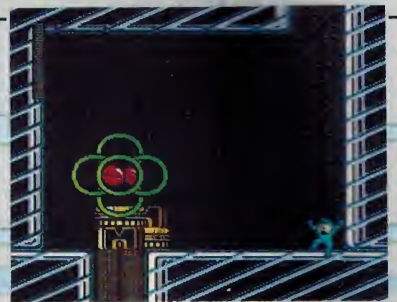




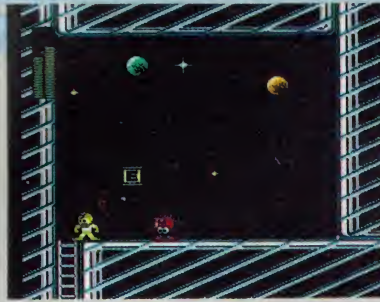
RING MAN

Dispárale a la columna para que baje la plataforma y puedas eliminar al hipopótamo; también puedes eliminar sus misiles.

Dispárale al enemigo pero colócate pegado a la derecha para que no te toque.



Aquí utiliza el arma de Toad Man varias veces, de preferencia cuando los misiles estén saliendo.



Ponte el arma de Toad Man por si te dan energía de arma.

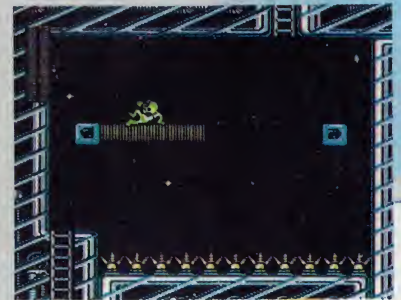


A estos enemigos elimínalos con Mega Buster.

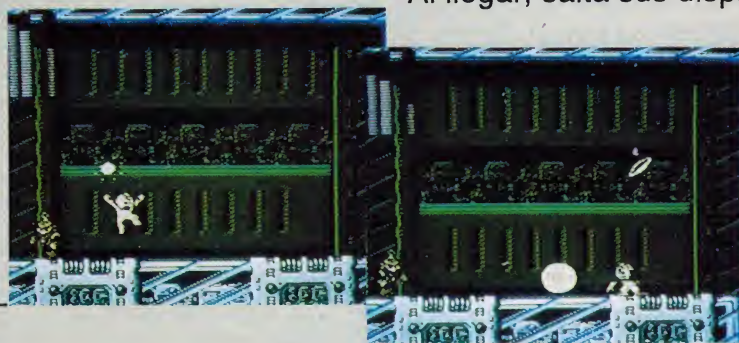


Cuando la barra se mueva da un salto alto hacia el frente al estar en la orilla.

Al caer en la barra muévete a la izquierda y bájrate; después cambia el arma de Toad Man y baja por las escaleras. Cuando la pantalla suba quédate en la escalera y dispara con el arma de Toad Man.



Al llegar, salta sus disparos y carga el arma de Pharaoh Man y cuando estés seguro dispárale.



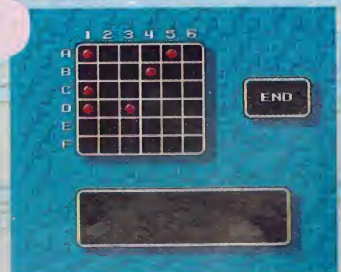
PHARAOH MAN

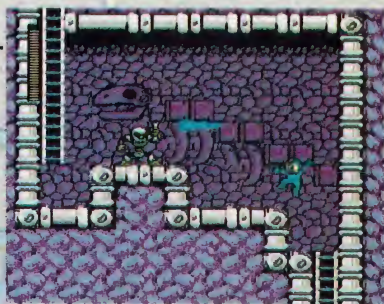


Salta con ayuda de Rush Coil y más adelante encontrarás el "Ballon Adaptor".



Al llegar ante él espera a que toque el suelo y dispárale con el arma de Bright Man sin parar.

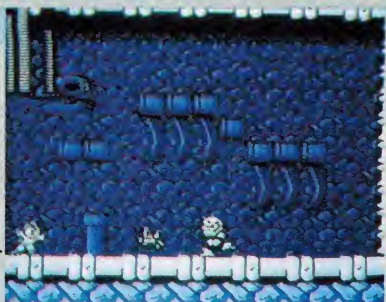




SKULL MAN

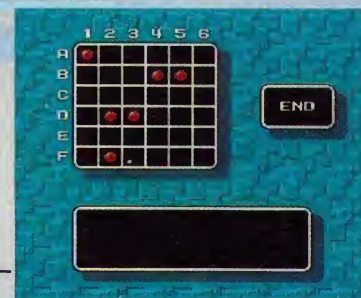
A este enemigo destrúyelo con Mega Buster.

Utiliza Balloon para pasar.



Dispárale con el arma de Dust Man mientras no se esté protegiendo con las calaveras que giran; cuando se acerque salta hacia atrás y sigue disparándole.

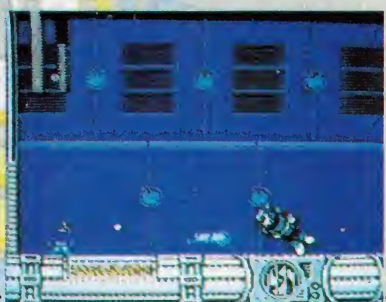
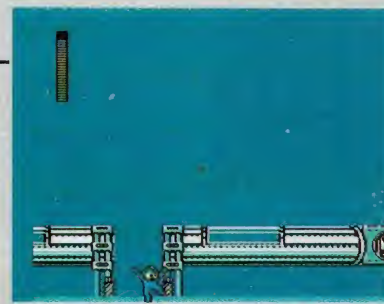
Puedes regresar cuantas veces quieras a la escena para tomar los dos tanques de energía, y al llegar al final te sacará de la escena sin que te enfrentes al jefe. Repite la jugada hasta acumular 9 tanques.



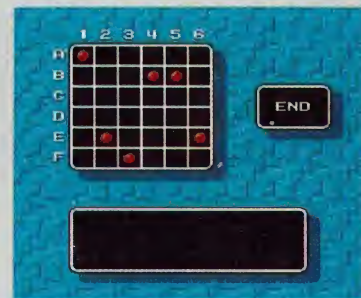
DIVE MAN

Con las ballenas utiliza el arma de Brigh Man para dispararles sin que te ataquen.

Salta el hueco y déjate caer pegado al lado derecho y no te muevas; en el fondo encontrarás el "Wire".

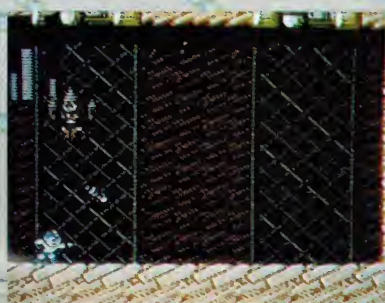


Dispárale con el arma de Dust Man o Mega Buster y cuando se lance contra ti da un gran salto para que él se pase por debajo. Al ir cayendo da un pequeño salto para alejarte de él y sigue disparándole. Utiliza los tanques de energía si es necesario.

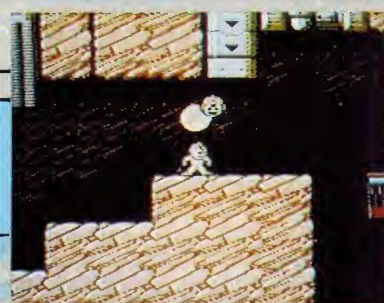


DRILL MAN

Con el arma de Pharaoh Man colócate al lado izquierdo de donde caen rocas, de tal manera que cuando la roca se estrelle dos trozos se eliminan arriba de ti y caigan premios. Si eres paciente puedes obtener 9 vidas. AXY



Cuando se entierre no te quedes quieto porque él saldrá debajo de ti. Dispara cerca de él con el arma de Dive Man, salta sus disparos y no dejes de disparar pues los misiles que lanzas lo seguirán.

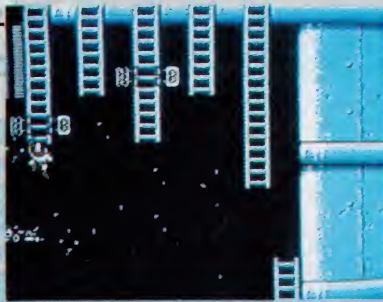


CASTILLO DEL

Antes de entrar al castillo del Dr. Cossack recuerda llevar 8 tanques de energía.



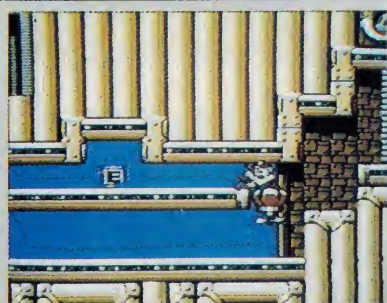
A los enemigos que te lanzan huesos elimínalos con Mega Buster. Luego acércate a las orillas saltando y elimina el enemigo que sale del hoyo y después salta.



Aquí utiliza a Rush Jet pero súbete en él cuando el enemigo de la izquierda vaya hacia abajo.



Al jefe dispárale con el arma de Ring Man al punto rojo que tiene al centro.

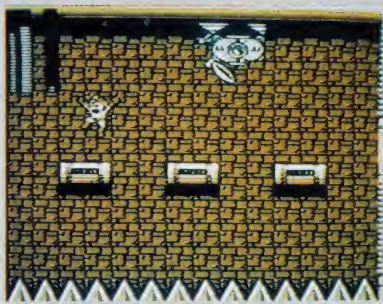


Al llegar a la última base salta varias veces y mueve el control hacia adelante para caer en el pasillo. Para tomar el tanque de energía utiliza un Balloon y bárrete.



Utiliza el arma de Drill Man para eliminar las sierras.

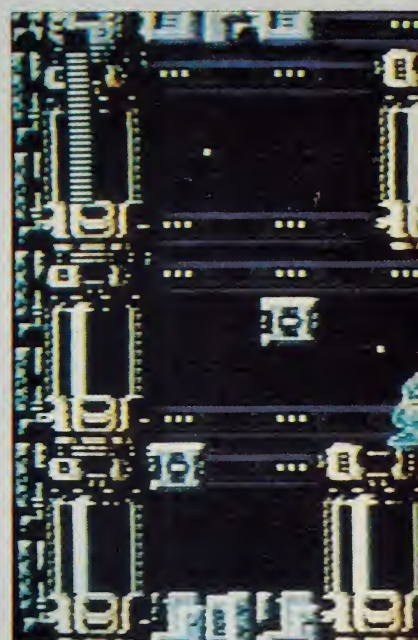
Al llegar al jefe permanece en la base de la izquierda, después utiliza el arma de Dive Man rápidamente y cuando se termine usa el arma de Ring Man.



A

B

C

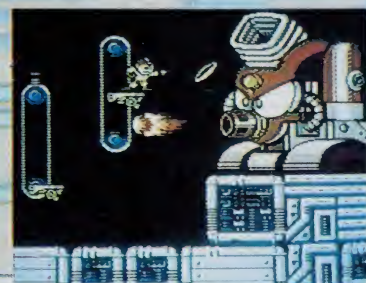


D

El orden no importa, de preferencia enfréntate a los fáciles cuando te falte energía. Recuerda utilizar la técnica que usaste anteriormente.



Cuando el jefe no se cubra con el casco, utiliza el arma de Ring Man.



A este jefe es fácil eliminarlo utilizando rápidamente el arma de Ring Man desde la segunda plataforma.

- A.- Drill Man con el arma de Dive Man
- B.- Bright Man con el arma de Toad Man
- C.- Skull Man con el arma de Dust Man
- D.- Dive Man con el arma de Dust Man o Mega Buster
- E.- Toad Man con el arma de Drill Man (fácil).
- F.- Dust Man con el arma de Ring Man (fácil).
- G.- Ring Man con el arma de Pharaoh Man
- H.- Pharaoh Man con el arma de Bright Man (fácil).

*Antes de entrar a cualquiera de estos dos lugares, carga Mega Buster, métete y suelta el botón para que dispare inmediatamente al jefe.

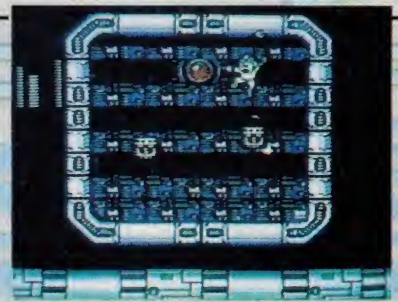
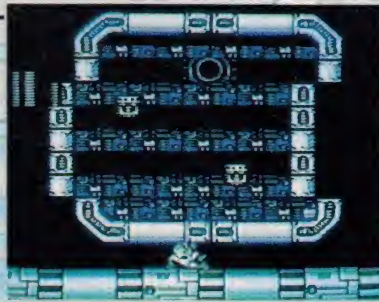


DR. COSSACK

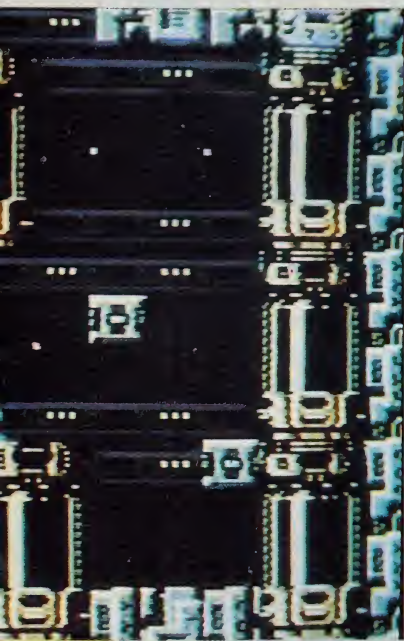
Al comenzar regrésate y encontrarás un tanque de energía oculto en la nieve.



Donde caen estas calaveras puedes recargar energía para ti o tus armas.



Al llegar al jefe bárrete para evitar que te atrape en una orilla; cuando se mueva lentamente súbete para quedar dentro del cuadro y dispárale al punto rojo con el arma de Dust Man, pero muévete de un lado a otro para eludir sus disparos.



H

G

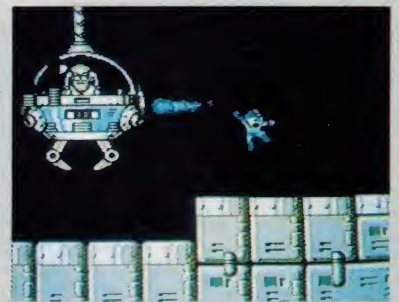
F

E

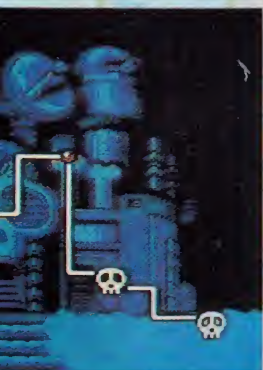
Si tomas el camino de arriba encontrarás una vida y por el camino de la derecha encontrarás un tanque de energía.



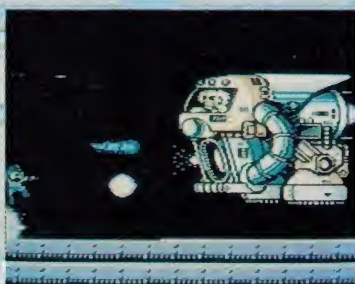
Al llegar con el Dr. Cossack dispárale con Mega Buster o con el arma de Ring Man; cuando se acerque pásate por debajo barriéndote para que no te agarre.



Colócate donde indica la foto y carga Mega Buster; espera a que el Dr. Wily dispare 3 veces para que saltes y dispires. Repite la jugada.



Cuando cambie la nave del Dr. Wily, pégate a la orilla izquierda y esquiva sus disparos saltando y disparando con Mega Buster a la esfera.



CONFRONTACION FINAL

Cuando se unen los puntos se forma un disparo que se lanza contra ti, esquivalo. En ese momento puedes ver en qué lugar se encuentra el Dr. Wily; dispárale con el arma de Pharaoh Man, de preferencia cargando poder.



LOS RECORDS

Tal como lo prometimos desde este número empezamos a publicar "EL SALON DE LA FAMA", con todos los súper-récords. Sigue enviando tus récords acompañados de una fotografía lo más clara posible a la sección Los Récords, revista Club Nintendo: Pestalozzi #838 Col. Del Valle C.P. 03100 México, D.F.

ASTYANAX

JUAN CARLOS AGUILAR L.
VICTOR ROSALES
ADVENTURES IN MAGIC KING DOWN
MIGUEL A. ESPARZA CABRERA
ADVENTURE ISLAND II
FERNANDO OJEDA RUIZ
BATLETOADS
BENJAMIN LOPEZ BARRERA
RODRIGO CHAVEZ PADILLA
ISRAEL MARIN FLORES
FERNANDO OJEDA RUIZ
J. EDMUNDO GONZALEZ HERRERA
BATMAN
EMMANUEL TORRES
CABAL
HECTOR S. GUTIERREZ R.
CASTLEVANIA II
JESSICA I. MARTINEZ REYES
MIGUEL ANGEL ESPARZA CABRERA
CASTLEVANIA IV
OSCAR E. VELAZQUEZ MERO
ERNESTO PEÑA SANCHEZ
CONTRA
HECTOR S. GUTIERREZ R.
GENARO GONZALEZ SANTIBAÑEZ
FERNANDO OJEDA RUIZ
CONTRA III
RAMON RIVAS ROSALES
J. GERARDO ROSAS GAMBOA
J. LUIS MONTER SANABRIA
GENARO GONZALEZ SANTIBAÑEZ
FERNANDO OJEDA RUIZ
CAPTAIN AMERICA AND THE ADVERGERS
EMMANUEL TORRES
DREAM MASTER
VICTOR H. RUIZ CHARLES
RAUL JIMENEZ LEAL
DOUBLE DRAGON
VICTOR ROSALES
FERNANDO OJEDA RUIZ
JOSE E. GONZALEZ HERRERA
DOUBLE DRAGON II
JULIO AXEL COLUNGA
JORGE DOROTEO CORONA
JOSE ANGEL ALARCON RUIZ
EMMANUEL TORRES
JOSE E. GONZALEZ HERRERA
OMAR GALICIA GONZALEZ
DOUBLE DRAGON III
JULIO AXEL COLUNGA
JAIME LEONEL ZAVALA PADILLA
RODRIGO CHAVEZ PADILLA
HECTOR G. MEJIA MANCISIDOR
OMAR GALICIA GONZALEZ
JOSE E. GONZALEZ HERRERA
FERNANDO OJEDA RUIZ
DUCK TALES
ZAIRE I. GARCIA MACIAS
HECTOR G. MEJIA MANCISIDOR
DANIEL DE ALBA RODRIGUEZ
GI-JOE
ERIC MARIN FLORES
VICTOR ROSALES

EMMANUEL TORRES (3era. vuelta)

GALACTIC CRUSADER
VICTOR H. RUIZ CHARLES
GOAL!
ROBERTO MARTINEZ MALAGON
ANDRES Y MIGUEL A. ESPINOSA DURAN
FLINTSTONES
ANGEL A. VERDUZCO J.
VICTOR HUGO CUSPINERA CONTRERAS
ROBERTO MARTINEZ MALAGON
JOSE DE J. Y MIRNA JIMENEZ MARTINEZ
JOSE M. GUILLÉN CONTRERAS
OSCAR RODRIGUEZ ALVAREZ
FINAL FIGHT
JOSE GERARDO ROJAS GAMBOA
JOE & MAC
GENARO GONZALEZ SANTIBAÑEZ
JOSE ANGEL ALARCON R.
KUNG FU
ANGEL A. VERDUZCO J.
LOLO II
RAFAEL MACIEL REGALADO
MONSTER IN MY POCKET
HECTOR G. MEJIA MANCISIDOR
MEGA MAN 2
ANGEL A. VERDUZCO J.
MEGA MAN 3
ZAIRE I. GARCIA M.
VICTOR ROSALES
EMMANUEL TORRES
MEGA MAN 4
ZAIRE I. GARCIA M.
HECTOR S. GUTIERREZ R.
GUILLERMO GUZMAN A.
NIGHTMARE ON ELM STREET
VICTOR ROSALES
NINJA GAIDEN II
EMMANUEL TORRES
FERNANDO OJEDA RUIZ
PILOTWINGS
JOSE CARLOS ALVAREZ
PUNCH OUT
JAVIER ROMAN TORRES
VICTOR ROSALES
PIT FIGHTER
OMAR GALICIA GONZALEZ
FERNANDO OJEDA RUIZ
RESCUE RANGERS
ADRIAN GOMEZ BLANCO
DANIEL DE ALBA RODRIGUEZ
ROBOCOP I
EMMANUEL TORRES
FERNANDO OJEDA RUIZ
SUPER MARIO LAND (G.B.)
DANIEL DE ALBA RODRIGUEZ
SUPER MARIO BROS 1
HECTOR S. GUTIERREZ R.
DANIEL DE ALBA RODRIGUEZ
SUPER MARIO BROS 2
JESSICA I. MARTINEZ REYES
ANDRES Y MIGUEL A. ESPINOSA DURAN
JORGE DOROTEO CORONA
VICTOR ROSALES
SUPER MARIO BROS 3
BENJAMIN LOPEZ BARRERA

ERNESTO MENDOZA CRUZ
ISMAEL EUSEBIO ALCANTARA
JAVIER HILARIO SANCHEZ
ANDRES Y MIGUEL A. ESPINOSA DURAN
JORGE DOROTEO CORONA
SUPER MARIO WORLD
JUAN MANUEL GOMEZ ENRIQUEZ
MARY Y MARCO ESCAMILLA RAMOS
JOSE GERARDO ROSAS GAMBOA
ERNESTO PEÑA SANCHEZ
ANGEL DELGADO PEREZ
SERGIO D. SALINAS P.
JORGE, MARCELO Y ALEJANDRO
LECHUGA GONZALEZ
RODRIGO CONDE SOLIS
STAR WARS
EMMANUEL TORRES
SUPER ADVENTURE ISLAND
FERNANDO OJEDA RUIZ
OMAR GALICIA GONZALEZ
SUPER SPIKE V. BALL
OSCA RODRIGO ALVAREZ
SIMPSONS I
FERNANDO OJEDA RUIZ
SIMPSONS II
ANGEL, RAUL Y MARIO A. BENITEZ
MIRANDA
DAVID VALLE ASCENSIO
CESAR A. GARCIA CAMACHO
SUPER C
ANDRES Y MIGUEL A. ESPINOZA DURAN
JORGE DOROTEO CORONA
HECTOR G. MEJIA MANCISIDOR
EMMANUEL TORRES
FERNANDO OJEDA RUIZ
GENARO GONZALEZ SANTIBAÑEZ
TALE SPIN
EMMANUEL TORRES
TERMINATOR
ZAIRE I. GARCIA MACIAS
TINY TOON
ROBERTO MARTINEZ MALAGON
HECTOR MEJIA MANCISIDOR
VICTOR ROSALES
TOM Y JERRY
RAUL JIMENEZ LEAL
VICTOR ROSALES
T.M.N.T. II
MIGUEL GRACIA PIMENTEL
ROBERTO MARTINEZ MALAGON
ZAIRE I. GARCIA MACIAS
HECTOR S. GUTIERREZ R.
OMAR GALICIA GONZALEZ
JOSE EDMUNDO G. HERRERA
EMMANUEL TORRES
T.M.N.T. III
BENJAMIN LOPEZ BARRERA
ANDRES Y MIGUEL A. ESPINOSA DURAN
THE LEGEND OF ZELDA
RAFAEL MACIEL REGALADO
THE LITTLE MERMAID
H. GABRIEL MEJIA MANCISIDOR
WORLD CUP
ADRIAN GOMEZ BLANCO
OSCAR RODRIGO ALVAREZ
VICTOR ROSALES
ZELDA III
RAMON RIVAS ROSALES

SALON DE LA FAMA

- * **SUPER MARIO BROS.....9'999,800**
ANGEL ANTONIO VERDUZCO J.
- * **TIGER-HELY.....261,800**
MANUEL FERNANDO GUZMAN
- * **CONTRA.....5'571,800**
VICTOR ROSALES

¡La carpeta con tecnología
más avanzada!

Carpetas

Scribe^{MR} SUPER

- CON NUEVO SISTEMA DE DISCOS DE UNION PARA DESPRENDER Y COLOCAR LAS HOJAS SIN QUE SE DAÑEN.
- ACABADO ULTRAFINO PARA MAYOR PROTECCION Y DURABILIDAD.



Scribe^{MR}
SUPER



Los retos de Mario



019 ZELDA -A Link to The Past-
¿Cómo puedes hacer para que Link, aunque ya tenga todos los implementos, no pueda utilizar nada?



020 Street Fighter II
Esta es la imagen que sale al terminar Street Fighter II sin perder un sólo round. ¿Qué se oye al presionar Start?

RESPUESTAS A LOS RETOS ANTERIORES

015 Bart vs. The World
¿Cómo logras que las puntas de las bases donde está parado Bart se pongan de color gris?

Para lograrlo debes irte por el camino de la derecha (donde está la base móvil), para llegar a las pequeñas puntas de madera, luego regresar por el camino de la izquierda y bajar nuevamente a las bases. También sale, pero no siempre, si al llegar a las bases te regresas todo lo que puedas a la entrada de la pirámide.

Contestó correctamente: AARON ENRIQUE TRUJILLO



016 Super Mario Bros 2
¿Cómo logro llegar aquí con el vegetal pequeño?

Tienes que poner una poción donde hay vegetales chicos, entrar al lado inverso y justamente cuando el tiempo te saca de ahí desentierra un vegetal y aparecerá sobre ti cuando estés en la escena normal. Ahora regrésate a la primer puerta y métete. Esto no es fácil, necesitas intentarlo varias veces.

Contestaron correctamente: OMAR FERNANDEZ FARFAN + JOSE RAMON AVILA MARTIN + FELIPE DE JESUS RAMIREZ MOTA + FERNANDO RUIZ MORALES + JOEL TALAVERA C.

RETO 013

JOSE FROYLAN LAGUNAS G. + ROBETO CARLOS VEGA AGUIRRE + TERMINATOR + VIRGILIO CASTILLO C. + AARON ENRIQUE TRUJILLO + + JAVIER RUIZ GARCIA + ALEJANDRO LARRAGOITY AYALA + LUIS ALFONSO DIAZ AGUILAR + ALFONSO AVILA MARTIN + JORGE ANTONIO ANAYA MARTINEZ + DAVID MAZARIEGOS B. + DANTE E. PARRA AREVALO + DAVID DOMINGUEZ GODINEZ + YURI ADOLFO LARA LOPEZ + ELIUD MENDOZA JIMENEZ + ENRIQUE FELIX FIGUEROA + HECTOR SALINAS + HECTOR MEJIA MANCISIDOR + LUIS ALFONSO LOPEZ CASTILLO + RENATO PERALTA R. + ISAURO GOMEZ HIDALGO + BALDOMERO FLORES + JOSE ANGEL MORALES GUILLEN + JOSE LUIS FIESCO BARRERA + JUAN PABLO HERNANDEZ A. + JAIME ALBERTO AGUILAR + MIGUEL HIDALGO DIAZ

RETO 014

MARCO A. VIDAURRI FRAUSTO + ADOLFO BUENROSTRO VARGAS + ALEJANDRO LARRAGOITY A + JORGE ANTONIO GARCIA LEPEZ + RICARDO Y ALEJANDRO MAZO SUAREZ

el control de los

PROFESIONALES

por: SPOT y AXY

Había una vez un pequeño elefantito que fue comprado por un circo. Desde que llegó, el domador, al terminar sus entrenamientos, le encadenaba una pata a una estaca clavada en el piso del lugar donde el circo se presentaba. El elefantito por más fuerza que hacía, no podía liberarse de su cadena... el tiempo pasó y el elefante creció hasta convertirse en un imponente animal que siempre que terminaba su función o su entrenamiento, era nuevamente encadenado a la estaca clavada en el piso. Tú habrás oído de la gran "memoria" de los elefantes y ese fue su problema. El elefante recordaba que en su "infancia" había tratado de soltarse o jalar la estaca pero nunca lo logró, ahora que ya era un gran elefante no se imaginó que, ya grande, contaba con la fuerza suficiente para que con un tirón de su pata arrancara con facilidad la estaca... pero no lo volvería a tratar.



Te preguntarán por qué este par de locos te cuentan la historia de un elefantito en El

Control de los Profesionales; pues es que este ejemplo nos permite hablar de algo muy importante en los videojuegos y que es "tratar lo imposible". El mundo de los videojuegos tiene la característica de que, aunque mucho puede estar basado en lo que todos vivimos y aprendemos en la vida diaria, puede crear también cosas totalmente ilógicas. Por ejemplo, si tú ves una pared es tonto tratar de atravesarla... a menos de que sea en un videojuego. En los primeros 9 niveles de The Legend of Zelda no puedes atravesar las paredes, pero en el 20. nivel del segundo reto, no podrás tomar la flauta si no atravesas una pared.



Esta es una de las razones por la que los videojugadores jóvenes son muchas veces mejores que los adultos. Estos últimos ya no intentan hacer alguna jugada porque "saben" que no va a pasar nada... pero están equivocados. Nunca te des por vencido; intenta todo lo que sea ilógico o imposible. Te llevarás muchas agradables sorpresas.



¿Caminar en el aire? si no te atreves a hacerlo en Final Fantasy II no podrás encontrar la Crystal Sword que es la espada que más daño le causa a Zeremus.



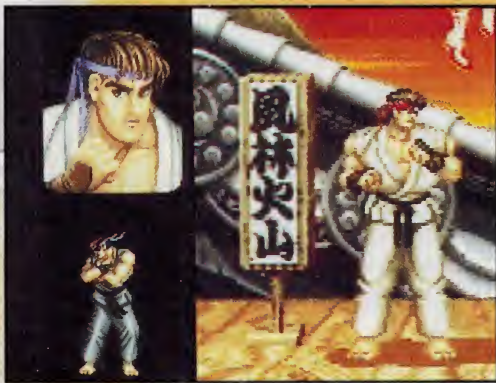
En Contra III lo último que se te puede ocurrir cuando Mother Brain te ataca con las piedras sería agacharte ¿no?, pues si lo haces como te indica la foto no te tocarán.



Otro de atravesar paredes: en Super Mario World cuando brincas hacia una pared generalmente chocas con ella, pero en Ludwig's Castle hay una pared que si puedes atravesar.

STREET FIGHTER II TM

Son 8 los peleadores principales, pero en este número sólo te hablaremos de 2. Los términos que vamos a utilizar son distintos, ahora hablaremos de golpes y no de botones. Te recomendamos configurar tu control siempre de la misma manera para evitar confusiones. Es básico dominar las defensas para evitar ser eliminado fácilmente (con todo y defensa los golpes especiales te bajan un poco de energía o también te pueden agarrar).



RYU

(Los movimientos que te mencionamos también los puede ejecutar Ken).

TERMINOS

P	PATADA
G	GOLPE
D	DEBIL
M	MEDIO
F	FUERTE

DEFENSAS

Hay dos tipos de defensas:

DE PIE

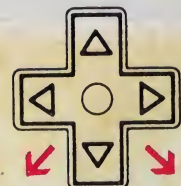
Mantén presionado el control hacia tu espalda.



Solamente entran ataques por abajo.

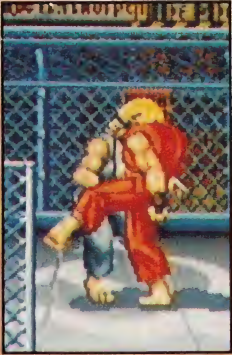
AGACHADO

Mantén presionado el control en diagonal hacia tu espalda y abajo.



Solamente entran los ataques por arriba.

PATADAS



PD DE CERCA PARADO

La utilizas para atacar abajo sin necesidad de agacharte.

PD SALTANDO AL FRENTE

La utilizas para caer pegado al enemigo forzándolo a mantener su defensa.



PM AGACHADO

La usas para rematar a una distancia media después de una serie de ataques.



PD / PM / PF SALTANDO VERTICAL

La utilizas para defenderte por arriba (PD es la que mantiene el pie estirado más tiempo).



PM SALTANDO AL FRENTE

La usas para atacar con mayor seguridad, ya que el pie permanece más tiempo al frente.

PF AGACHADO

Sirve para tirar a tu enemigo y también puede parar algunos ataques cuando estás a cierta distancia.



PF SALTANDO AL FRENTE

Si la colocas puedes dar otro golpe seguido para bajar mucha energía.



PF DE CERCA PARADO

Si la colocas correctamente, pega dos veces.



PD / PM / PF DE LEJOS PARADO

La usas para detener al enemigo que se lanza sobre ti.



PD AGACHADO

La utilizas para rematar después de una serie de golpes; si le colocas varias seguidas al contrincante se mareará. También puedes parar ataques cuando estás a cierta distancia.



GOLPES



GD / GM AGACHADO

Sirve para comenzar una serie de golpes y así presionar a tu contrincante.

GM SALTANDO VERTICAL O AL FRENTE

Lo utilizas para atacar o defenderte en el aire.



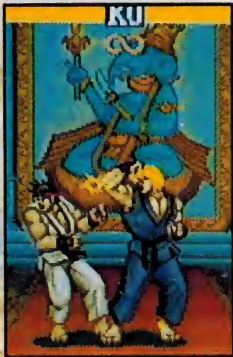
GF AGACHADO

Da un gancho muy efectivo y si lo combinas causa gran daño. También lo puedes utilizar para quitarte los ataques muy altos marcándolo a tiempo



GD DE LEJOS PARADO

Si lo utilizas rápidamente puedes parar ciertos ataques.



GD DE CERCA PARADO

Sirve para comenzar una serie de golpes y darte cuenta si atacas por arriba o por abajo.

GF DE LEJOS PARADO

Lo utilizas para mantener a tu enemigo a distancia cuando se aproxima hacia ti.



GF DE CERCA PARADO

Sirve para detener al enemigo cuando trata de pasar sobre ti. Combinado causa gran daño.



GD SALTANDO VERTICAL O AL FRENTE

Con este golpe puedes mantener tu puño al frente y así tener mayor posibilidad de contacto.



GM DE FRENTE

Sirve para colocar un buen golpe sin alejarte mucho.

GF SALTANDO VERTICAL O AL FRENTE

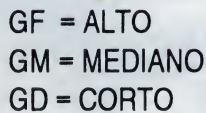
Lo utilizas para caerle al enemigo con puño, si entra, fácilmente podrás colocarle cualquier otro golpe.



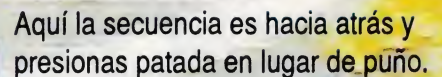
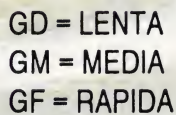
Quando estás pegado al enemigo y presionas en tu control al frente o atrás, (< ó >) y al mismo tiempo cualquiera de los golpes GF / GM / PF / PM , lo arrojarás para restarle energía. (Cuando Ken agarra con PM / PF gira junto con el enemigo).



Segue la secuencia mostrada en forma continua y al mismo tiempo que hagas el ultimo movimiento presiona cualquier puño.



Es lo mismo que Dragon Punch pero con esta secuencia:



JUGADA DE EXPERTOS

Al estar tu oponente mareado o sin defensa, pégate a él y conéctale un golpe fuerte (agachado o parado) e inmediatamente que hagas contacto ejecuta la secuencia del Fire Ball o Dragon Punch, así lograrás bajar mucha energía a tu oponente.

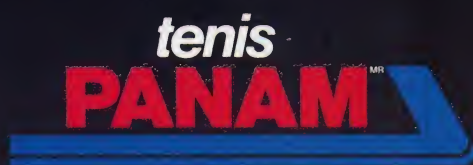


CLASICOS DE NUESTROS TIEMPOS



Lo clásico perdura y no puede ser imitado.
Como el verdadero chicharrón de harina.
Como los auténticos Tenis Campeón de Panam.

Para usar siempre y en todas partes.





Nintendo®



TEENAGE MUTANT NINJA
TURTLES IV
TURTLES IN TIME

Konami es una marca registrada de Konami Co., Ltd. Teenage Mutant Ninja Turtles y sus distintivas apariencias son marcas registradas © 1991 de Mirage Studios.
Licenciados exclusivamente por Surge Licensing, Inc. Turtles in Time es una marca registrada de Konami, Inc. © 1992 Konami. Todos los derechos reservados.



Los

GRANDES

de

Nintendo®

RECOMENDADOS POR C. ITOH

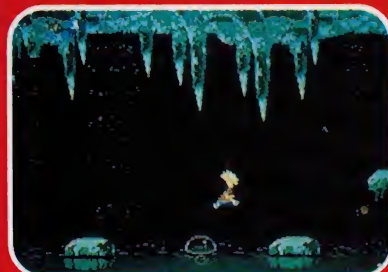
FAVORITOS



1.-T.M.N.T. III



2.- MEGA MAN 4



3.- BART VS. THE WORLD

4.-NINJA GAIDEN III

5.-SUPER MARIO BROS. 3

6.-DARKWING DUCK

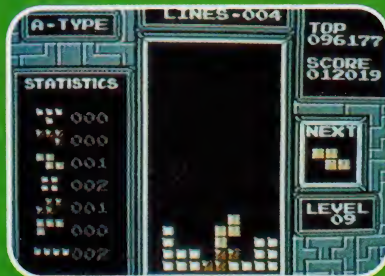
7.-G. I. JOE II

8.-LITTLE MERMAID

9.-THE FLINTSTONES

10.-BATTLETOADS

CLASICOS



1.- TETRIS



2.- SUPER MARIO BROS. 2



3.- RESCUE RANGERS

4.-PUNCH OUT

5.-NINJA GAIDEN II

6.-GOAL!

7.-CASTLEVANIA III

8.-DR. MARIO

9.-SUPER C

10.-LITTLE NEMO

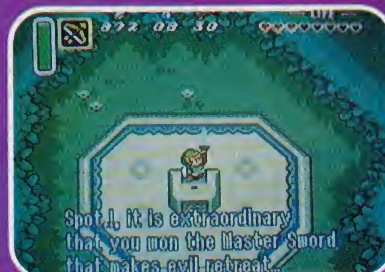
SUPER NES



1.- STREET FIGHTER II



2.-T.M.N.T. IV



3.- ZELDA A LINK TO THE PAST

4.-CONTRA III

5.-SUPER ADVENTURE ISLAND

6.-SUPER SOCCER

7.-WWF SUPER WRESTLEMANIA

8.-F-ZERO

9.-JOE & MAC

10.-SUPER CASTLEVANIA IV



MARIADOS

SHADOW OF THE NINJA

¿Cómo paso a the Golden Samurai?

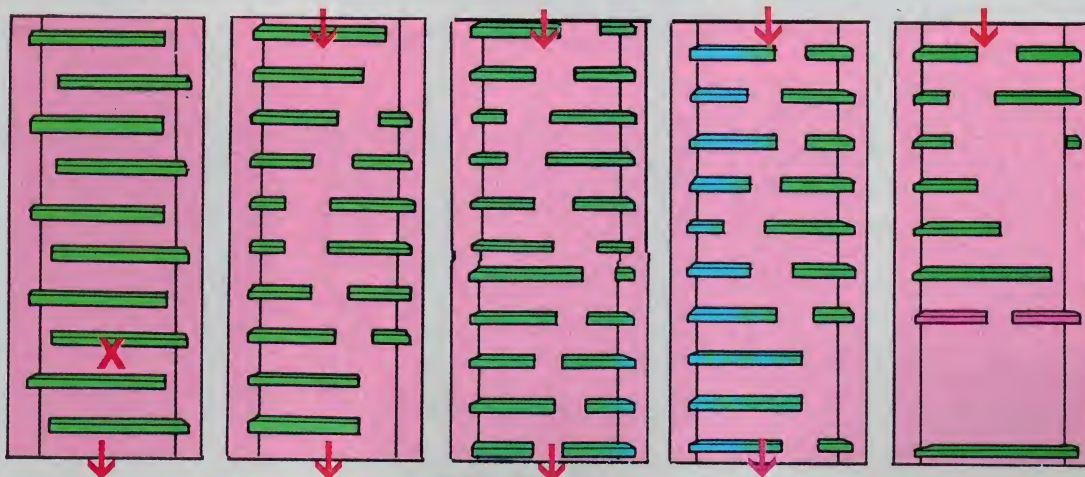
Lo primero que debes hacer es quedar cerca de él cuando se esté "armando" y entonces golpealo rápido con la espada o con el gancho, ya que si se desarma hacia ti podrás parar un seguro golpe; después de que lo hayas desarmado trata de mantenerte en movimiento para que cuando vuelva no caiga sobre ti. Repite la operación hasta que lo destruyas.

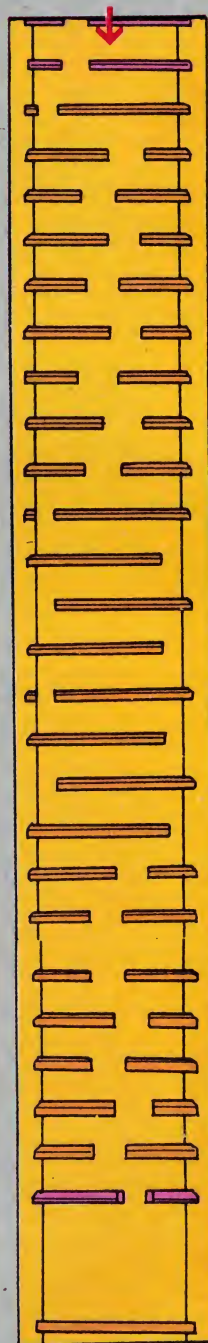
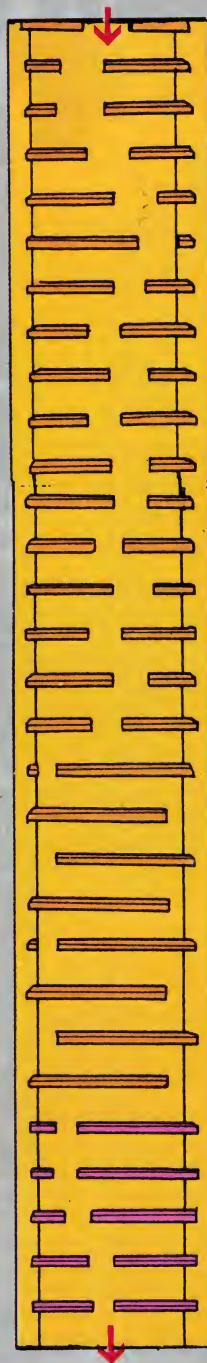
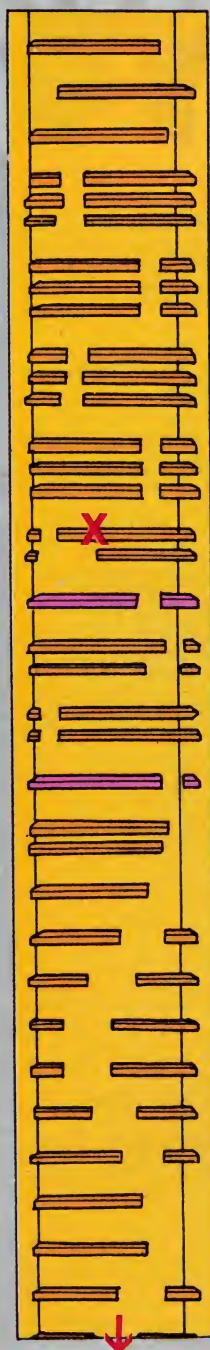
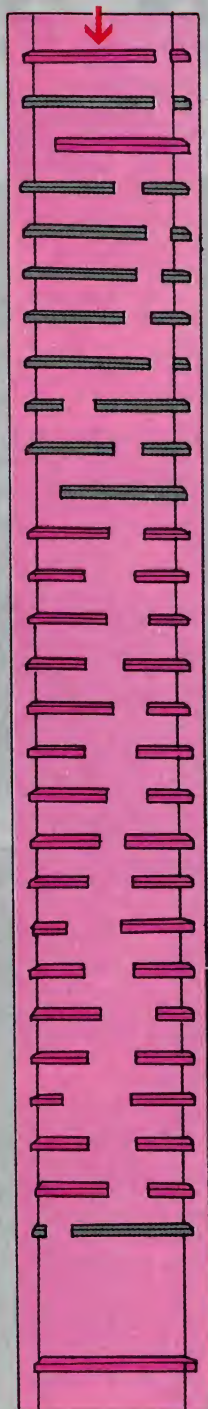
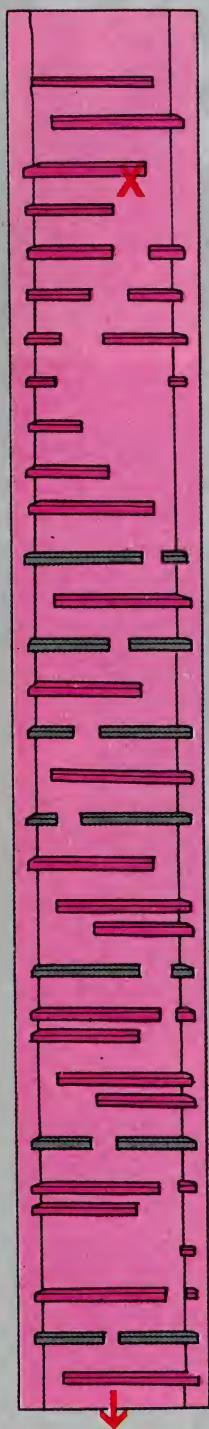


BATTLETOADS

¿Cómo paso la escena 10 de Battletoads? ya que las ratas son muy difíciles de vencer en las carreras, en especial la tercera.

Aquí tu dominio del control se verá puesto a prueba al máximo, ya que para vencer a las 3 ratas debes hacer rápidos movimientos de lado a lado. En los mapas te marcamos con una X el lugar donde aparecen las ratas, para que trates de llegar corriendo desde antes. Si tienes problemas estudia la secuencia de los mapas que te presentamos para que vayas haciendo una secuencia de movimientos, ¡Ah! y no olvides que puedes seguir corriendo sin necesidad de hacer → → nuevamente al bajar de una base a otra.





JEFE: General Slaughter
 Al caer con este jefe golpéalo para que se empiece a mover, entonces bríncalo y dale un cabezazo por atrás hasta que ya no lo puedas alcanzar; luego golpéalo por enfrente, pero mide muy bien tu tiempo.



STREET FIGHTER II

En las "maquinitas" he visto una versión de Street Fighter donde puedes escoger a los 4 últimos jefes, pero no sólo esto sino que además puede pelear un personaje contra "él mismo" (Guile vs. Guile, Honda vs. Honda). Quisiera saber si esta máquina es original de Capcom y si hay planes para sacar la versión en SNES.

Ese juego del que hablas se llama "Street Fighter II: Champion Edition" el cual es una mejora al "Street" convencional. Por el momento no hay intenciones de Capcom de lanzar este juego (que incluye muchas variaciones de golpes a los personajes) para algún sistema casero. Pero tenemos una buena noticia para todos los que tengan "Street Fighter" de SNES, ya que lo pueden convertir en un "Semi-Champion Edition" (por así llamarlo) y donde los 2 jugadores podrán escoger el mismo personaje, pero no a los últimos personajes. Para lograrlo haz lo siguiente: Cuando aparezca la pantalla donde se ve "Capcom" (al prenderlo o resetarlo) realiza rápidamente en el control 1: ↓, R, ↑, L, Y, B, X y A (para guiarte trata de hacerlo mientras se oiga la tonadita), si lo hiciste correctamente oirás un sonido que te lo indicará; ahora sí, sin pretextos a disfrutar aún más este increíble juego ¡imagínate!, será como tener 2 en 1.



Blanka electrificado.



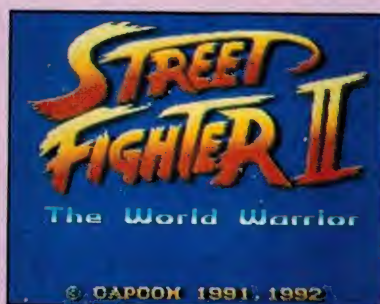
Chun-Li probando su agarrón.



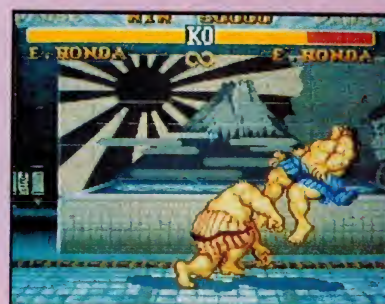
Guile con su Sonic Boom vs. Guile con su Flash Kick.



Ryu vs. Ryu
Dragon Punch.



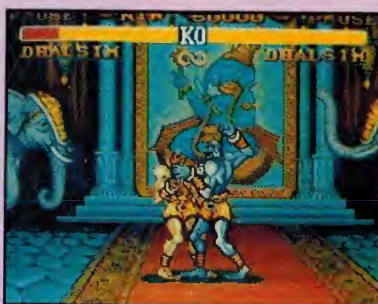
El fondo de la presentación
cambia de color.



E. Honda lanzado por su
gemelo.



Zahgief probando una sopa
de su Spinning Pile Driver.



Dhalsim aplicando su golpe a
la cabeza.



Ken vs. Ken
Hurricane Kick.



SERVICIO ORGANIZADO DE SECRETOS

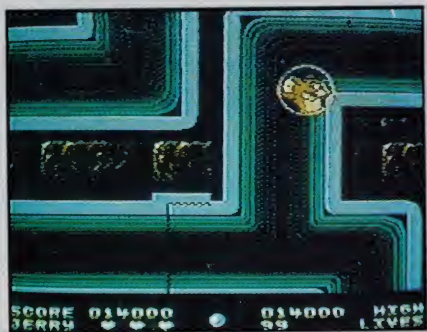
Si tú tienes algún secreto escríbenos a:
Pestalozzi # 838 Col. Del Valle
C. P. 03100 México D. F.

■ SUPER NES ■ NES ■ GAME BOY

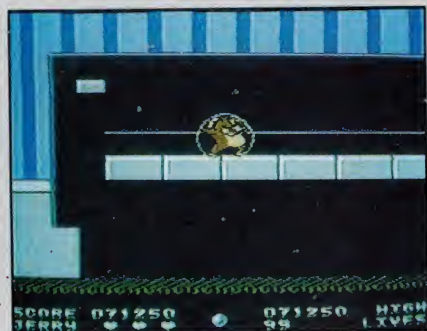
TOM & JERRY

El chicle es un implemento al que muchos no le encuentran gran uso, pero con él podrás alcanzar la entrada a 2 cuartos secretos.

El primero está en el mundo 1-2; usa el chicle para alcanzar el tubo de la foto y entonces avanza a la derecha.



El otro cuarto secreto está en el mundo 4-1; usa otra vez el chicle para llegar a la entrada de la videocasetera.



BATMAN

-RETURN OF THE JOKER-

Para escuchar todos los fondos musicales de este excelente juego espera que aparezca el nombre del juego y presiona simultáneamente los botones A y Start. Si lo hiciste correctamente aparecerá una pantalla donde además de escoger las diferentes melodías, podrás oír todos los efectos especiales.

SOUND TEST

● BGM-A

EFFECT-A

EXIT

T.M.N.T. III

-THE MANHATTAN PROJECT-

Cuando aparezca el nombre del juego introduce la siguiente secuencia en el Control 1:

↑ ↑ ↓ ↓ ← → ← → A, B y Start.

Así entrarás a una pantalla de opciones donde podrás aumentar tu número de vidas (con un máximo de 7), cambiar la dificultad, escoger escena y oír todos los fondos musicales de este juego.

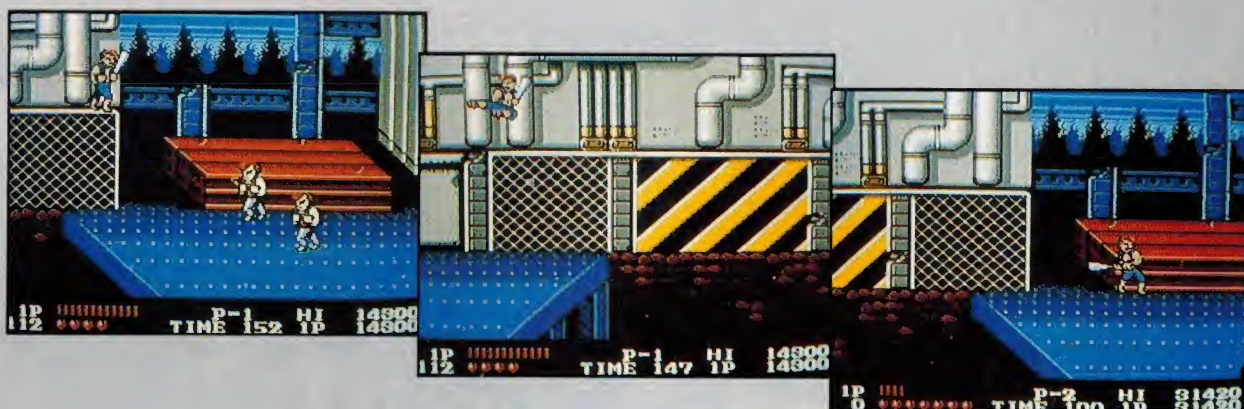
OPTION

GAME TYPE B
DIFFICULTY NORMAL
PLAYERS 7
▶ SOUND
"LET'S GO TURTLES"
EXIT

DOUBLE DRAGON

¿Problemas para terminar este juego?

Aquí te presentamos un método para obtener todos los corazones en la segunda escena: derrota al Williams que sale cuando subes a la reja; entonces quédate con el bat que traía, sigue avanzando y cuando aparezcan los otros 2 Williams regrésate aproximadamente una pantalla. Vuelve a ir donde habían quedado los Williams (lo indica la última foto). comienza a golpear con el bat y verás cómo tu puntaje de experiencia aumentará con cada golpe que des. Hazlo rápidamente y así podrás obtener todos los corazones y tener tiempo suficiente para terminar la escena.



SUPER MARIO WORLD

Con este truco podrás obtener monedas (y con esto vidas) a una velocidad impresionante. Lo primero que debes hacer es tener una pluma en reserva y además tener a Yoshi. Entonces, párate cerca de una fruta que esté a baja altura, suelta con Select la pluma, brinca tratando de que al mismo tiempo tomes la capa y Yoshi se coma la fruta; si lo hiciste bien verás que la acción se congelará y el marcador de monedas aumentará muy rápido.

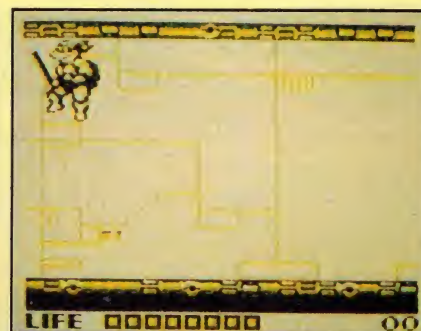
NOTA: Esto lo debes hacer en una escena que ya hayas terminado porque sólo podrás destrabarte apretando Select y Start para salirte de la escena. Si lo haces con una flor en vez de con la pluma Mario quedará cambiando de colores y se trabará.



T.M.N.T.

-FALL OF THE FOOT CLAN-

Para encontrar el otro cuarto secreto de este cartucho haz lo siguiente: al empezar la escena 5 (el tecnódromo) camina a la izquierda hasta topar con pared, entonces brinca y entrarás al cuarto donde debes dispararle a varios discos.





GARGOYLE'S QUEST II (NES)

Firebrand, el legendario héroe, regresa ahora a todo color. Otra vez el territorio del Realm ha sido invadido por zombies, espectros y fantasmas. Un juego que hace una perfecta mezcla de acción y aventura para diferentes gustos.



DARKWING DUCK (NES)

"El terror que aletea en la noche". Darkwing Duck y Launch Pad deben librar una batalla para evitar que la organización F.O.W.L. se apodere de la ciudad de San Canard. Ideal para la familia.

DOUBLE DRAGON 3 (GB)

En la popular serie de los Double Dragon, Billy y Jimmy deben volver a las calles a luchar por la paz y la justicia. Otro gran hit de Acclaim para Game Boy.

ESTE MES

THE SIMPSONS: BART JUGGERNAUTS (GB)

Bart y los demás Simpsons hacen su segunda aparición en Game Boy. Si has disfrutado todas las aventuras anteriores, esta será de tus favoritas.

ROBOCOP 3 (NES)

El ha vuelto para proteger a los inocentes. Basada en la 3er. película de este cibernético héroe. Promete la misma acción y emoción que los títulos anteriores de la serie.



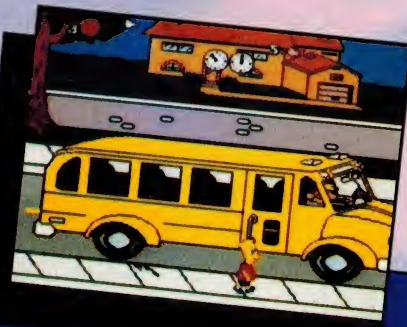
T.M.N.T. IV (SNES)

Leonardo, Rafael, Donatello y Miguel Angel se preparan para la mejor aventura de su vida, ya que darán un pequeño paseo... por el tiempo. Uno de los mejores cartuchos.



CAPCOM'S GOLD MEDAL CHALLENGE '92 (NES)

Capcom lanza al mercado un juego de Olimpiadas (que cambió de nombre, ya que antes se llamaba Barcelona '92), en donde podrás competir en 22 tipos de eventos, clásicos de juegos Olímpicos.



THE SIMPSONS: BART NIGHTMARE (SNES)

Mientras Bart hacía la tarea se quedó dormido, entonces toda su tarea fue llevada por el aire y ahora en sueños debe buscarla porque si no aparece, será castigado.

LLEGALE A:

GEORGE FOREMAN KNOCK OUT BOXING (NES)

George Foreman se enfrenta a uno de los mayores retos de su vida, pero con tu ayuda podrá vencer a los más duros y fieros rivales. Derrota a todos para ser proclamado Campeón de los pesados.

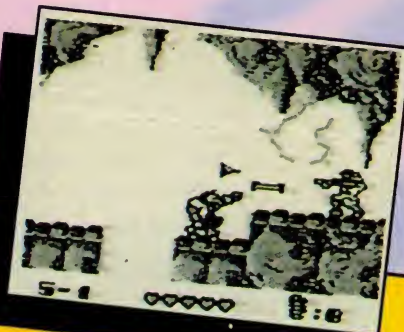
SPIDER MAN & THE X-MEN (SNES)

Buenas noticias para todos los aficionados de los comics, ya que los héroes favoritos de chicos y grandes se verán ahora en una aventura contra un viejo enemigo llamado Arcade. Súper Interesante.

BIONIC COMMANDO (GB)

El Generalísimo ha puesto en marcha un plan conocido como "Albatros", La Federación ha mandado a un espía conocido como súper Joe.

Ahora la Federación ha mandado a Bionic Commando al rescate de súper Joe.



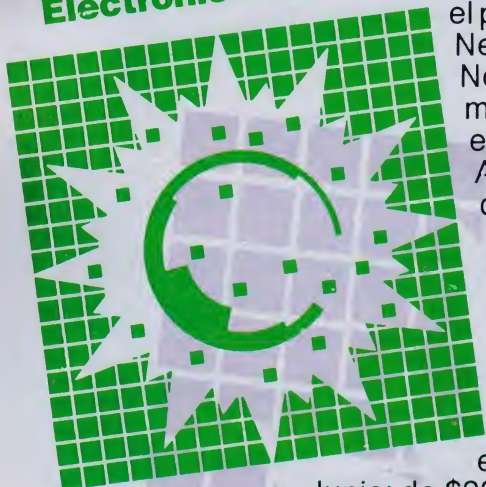
TOXIC CRUSADERS (GB)

Los desechos tóxicos son un peligro para la humanidad. Unete a los Toxic Crusaders en su lucha contra todos los grandes contaminadores del ambiente.



C. ITOH & CO DE MEXICO S. A. DE C. V.

The 1992 International Summer Consumer Electronics Show®



El Consumer Electronic Show de verano celebrado en la ciudad de Chicago, Illinois, como era de esperarse estuvo mejor que el pasado CES de invierno en Las Vegas, Nevada.

Nos encontramos y sorprendimos con muchas novedades que no esperábamos, tanto de Nintendo of America como de sus licenciarios y desarrolladores de juegos en todo el mundo, que han llevado a Nintendo a tener el 80% del mercado de videojuegos en Estados Unidos y con un porcentaje aún mayor en nuestro México.

Una de las excelentes noticias de las que nos enteramos es que se redujo el precio del Súper Nintendo. En México esta reducción llegó en

Junio; de \$999,000 a \$888,000 y también se anunció la llegada del Control Deck de Súper NES que incluye: Consola, Cables y un Control Pad, esto a un precio aún menor.



Peter T. Main, vicepresidente de Mercadotecnia de Nintendo of America.

Tuvimos la oportunidad de entrevistarlos con Peter Main, vicepresidente de Mercadotecnia de Nintendo of America, quien dijo que se les ha cuestionado mucho el no haber dedicado toda la fuerza a la tecnología de 16 bits, y él contestó: "Nosotros sabemos que en cualquier nivel el nombre del juego es **juegos**. Lógicamente los jugadores quieren una mayor sofisticación y diversión del sistema que les prometió precisamente eso. Para navidad tendremos ya 125 juegos diseñados específicamente para el SNES".

En el caso del NES, todos sabemos que es el sistema de videojuegos más popular del mundo. En el segundo semestre de este 1992, se lanzarán 50 nuevos juegos para el sistema, que se unirán a los 500 juegos que en este momento están disponibles en Estados Unidos, lo cual asegura que este sistema seguirá siendo apoyado

por todos los licenciarios.

Es importante mencionar que C. Itoh llevó al CES a 14 personas, más 4 de Club Nintendo, para evaluar cuidadosamente cada uno de los cientos de juegos de la exposición y así elegir los que serán traídos legalmente a México para ti.



La bella y talentosa Gail Tilden, editora de Nintendo Power.

En el caso de Game Boy nos llevamos muchas sorpresas con la variedad y calidad de los nuevos títulos. Para fin de año, con los 5 juegos introducidos por Nintendo of America y aproximadamente 45 de otros licenciarios, se contarán con más de 200 juegos. Este año se traerán más juegos que nunca antes para que tengas más opciones de dónde escoger. En ellos verás cómo la programación continúa mejorándose en los 3 sistemas.



Yoshi no se cansó de pasear a Mario por todo el CES.



Este Mario realmente platicaba con quien pasaba frente a él.



Con el Mario Paint se les hacía caricaturas a los asistentes al Show.



Nintendo®



Nintendo se encargó de crear un gran ambiente.

opción que lo hace más divertido aún... 2 jugadores pueden participar al mismo tiempo dividiendo la pantalla, así cada quien tendrá la perspectiva del lugar en el que va. Además de competir contra otro jugador debes tener cuidado de todas las sorpresas y trampas que hay en cada pista.

MARIO PAINT Este, más que un juego, es una herramienta con la

cual podrás dar rienda suelta a tu imaginación, ya que con Mario Paint podrás hacer todo tipo de dibujos y animaciones mediante un "Mouse" (implemento de trabajo usado en las computadoras), así dibujarás lo que se te ocurra. Otra de las opciones que incluye es que podrás animar y poner fondo musical a todo lo que hagas, todo esto con la gran gama de colores del Súper NES; esto no sólo suena interesante; es interesante.

SPECIAL TEE SHOT Los famosos campos de Golf miniatura nunca tuvieron tanto reto como en este innovador juego (y a veces hasta extraño), en el cual 1 ó 2 jugadores podrán competir en pequeños campos

cuadriculados con extrañas formas geométricas.

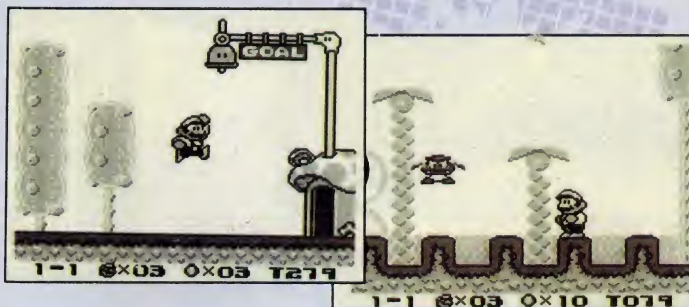
Para resaltar el realismo de todos los movimientos de la pequeña bola, Nintendo ha incluido un chip co-procesador nuevo en este cartucho (DSP), el cual no dudamos se siga usando próximamente en otros juegos.

SUPER MARIO LAND 2 Mario ha vuelto al sistema portátil más famoso, ahora con una aventura de grandes proporciones, ya que

Mario Kart nos hizo sentir la velocidad.

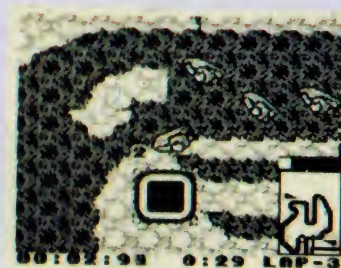


este juego contiene ¡4 megas de memoria! (imagínate, Super Mario World de SNES tiene la misma memoria) y con batería para salvar hasta 3 archivos; todo ha sido mejorado y Mario cuenta ahora con nuevas habilidades como la de flotar en el aire con sus orejas de conejo. Si eres un Mariofan no te lo debes perder porque está increíble.





YOSHI La opción para los amantes de Dr. Mario, Tetris y Hattris ¡Piensa rápido!



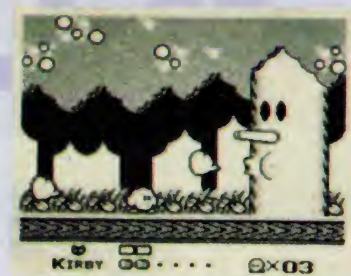
WAVE RACE Impresionantes carreras en el agua. Excelente acción interactiva para 1, 2, 3 ó 4 jugadores.



SUPER PLAY ACTION FOOTBALL
Fútbol americano en un juego que aprovecha toda la potencialidad del Súper NES.



LUNAR CHASE ¿Gráficos en 3-D para Game Boy? pues sí, este juego lo hace posible; aquí debes manejar un tanque en la luna, en el cual podrás escoger la opción de entrenamiento ó 10 peligrosas misiones.



KIRBY'S DREAM LAND Es un personaje muy innovador; este juego seguramente será de los favoritos para niños ya que tiene una dificultad y un control propio para ellos, aunque en rounds avanzados este juego presenta un buen reto.

BATTLE CLASH Si tú eres el propietario de un Súper Scope, entonces debes estar pendiente de este juego en el cual participarás en una "cacería" de robots; la acción es muy rápida así que creemos que este juego te brindará la acción y emoción que esperabas; debes de escoger entre diferentes tipos de tanques con los cuales te enfrentarás a robots armados hasta los dientes.



**SUPER NES
BATTLE CLASH**



CAPCOM®

Una impresionante presencia dentro del CES fue sin duda la de Capcom con su Street Fighter II y muchos juegos más como:



THE MYSTICAL QUEST STARRING MICKEY MOUSE

¡Guau! Seguramente los mejores gráficos de un videojuego casero ¡Capcom lo hace otra vez!



CAPCOM'S MVP FOOTBALL

Gran variedad de jugadas y movimientos. Todavía no está listo pero promete ser extraordinario.



SUPER BUSTER BROS.

El famoso Súper Pang de Arcadia llega al Súper NES. Revienta las bolas y sus fragmentos ¡Acción pura!



GARGOYLE'S QUEST II

Del Game Boy al NES. Versión mejorada de un gran clásico.



BIONIC COMANDO

Del NES al Game Boy otro gran clásico en excelente adaptación.



STAR WARS Y THE EMPIRE STRIKES BACK

Luke Skywalker busca a la Princesa Leia dentro del Game Boy. Padrísimo.



Laurie Thornton, nuestra linda y amable informante de lo que pasa en Capcom.



JOEL PAMBID
Experto de Capcom, viejo conocido de Club Nintendo.



MEGA MAN 5

En preparación un personaje que seguirá siendo exclusivo del sistema NES.



Duelo de Titanes en Street Fighter II con el Capcom's Competition Joystick entre Joel Pambid y AXV.

Cada juego programado por Acclaim se vuelve un éxito seguro y pudimos darnos cuenta de lo más novedoso que va a salir.



The Simpson's Nightmare

Si a tí te interesó este juego de estrategia de NES ¡Ya está en SNES!



Spider Man and The Uncanny X-Men

Una extraordinaria unión de fuerzas con los personajes del Universo Marvel.

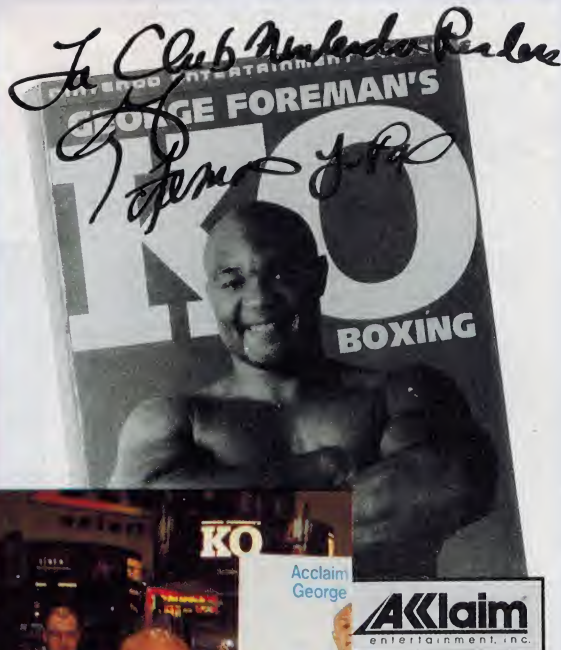


NBA Super All Star Challenge

El entretenido juego de basquetbol para Game Boy con 27 súper estrellas para escoger.

George Foreman

Un gran campeón de peso completo manda este autógrafo a los lectores de Club Nintendo.



George Foreman's Knockout Boxing

Este es el título del nuevo juego de Nes y posteriormente SNES y Game Boy, donde tendrás que derrotar a 12 grandes oponentes.



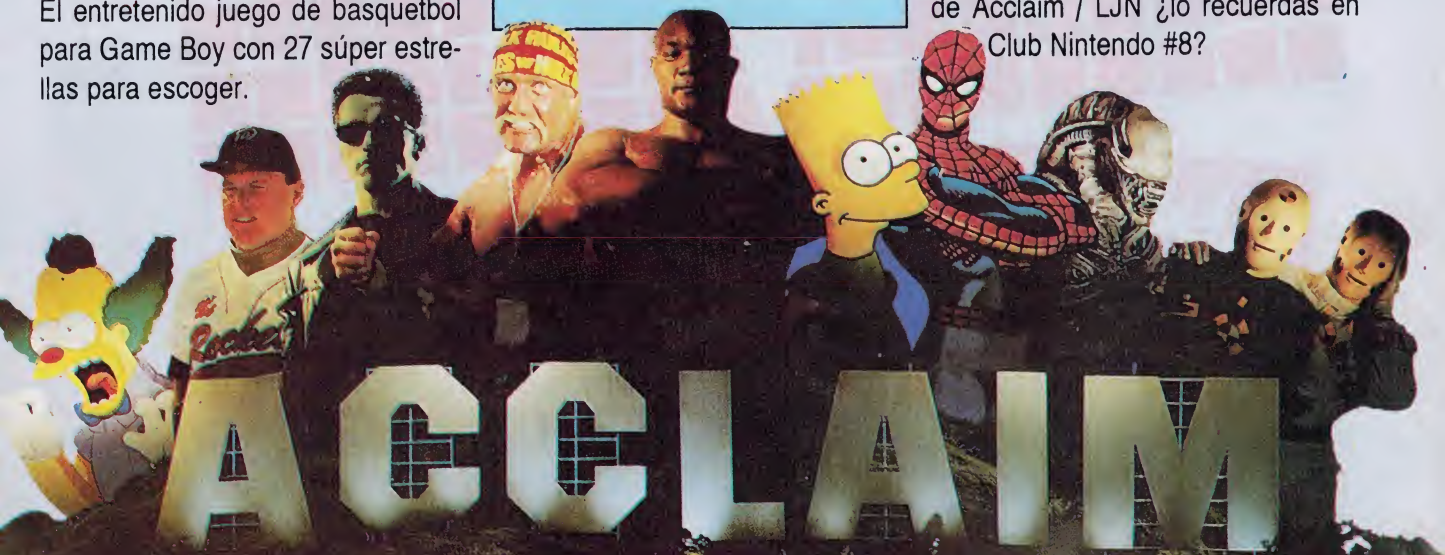
Krusty's Fun House

Lleva todos los ratones atrás de un bloque doble en una esquina y todos los ratones se juntarán. Esto facilitará tu trabajo porque así sólo harán un viaje a la trampa.

Rob Leingang



Rob Leingang, programador de juegos de Acclaim / LJN ¿lo recuerdas en Club Nintendo #8?



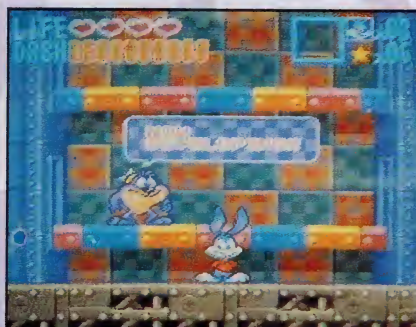


Todos los videojugadores conocemos y admiramos a Konami que continúa sorprendiéndonos con títulos padrísimos como:



BATMAN RETURNS

Confirmando la información de Club Nintendo #7, se encuentra en programación este cartucho con todo y Pingüino para NES y SNES.



TINY TOON

Buster y pandilla se ven mejor y se sienten mejor en el SNES. Tú verás que no mentimos ¡están increíbles!



NFL FOOTBALL

Otro juego de futbol americano ¡Difícil decisión cuál de los 3 es mejor... cuestión de gustos.



CONTRA FORCE

Para los seguidores de la serie de Contra, jugadores de NES, este gran reto... ¿Con cuál de los 4 personajes jugarás?

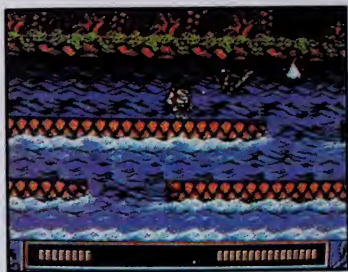


PRINCE OF PERSIA

◀ Laberintos, acción y aventura en este nuevo título, exitazo de computadoras ¡Uff!

También vimos los títulos de los que ya te hemos hablado: Tiny Toon Adventures II y Tiny Toon Cartoon Workshop para NES así como Track & Field y Zen Intergalactic Ninja para Game Boy.

KONAMI



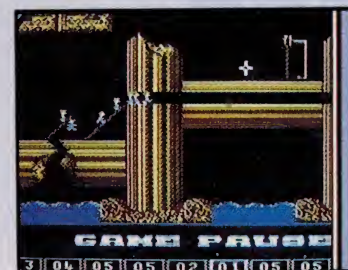
JOE & MAC (NES)



SUPER BOWLING (SNES)



THE COMBATRIBES (SNES)



LEMMINGS (NES)



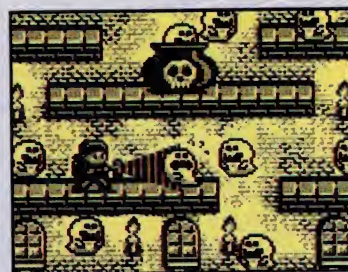
INDY HEAT (NES)

Continuando con nuestro recorrido llegamos al stand de **Data East**, donde por fin conocimos las esperadísimas versiones de Joe & Mac para NES y Game Boy, además de que nos mostraron su nuevo juego para Súper NES llamado "Shadow Run", el que nos úbic a en el año 2050, y en el cual debes resolver varios misterios a lo largo de 6 escenas. Por último, conocimos la versión de Game Boy del famosísimo juego de Arcadias "Tumble Pop", en donde con una aspiradora deberás eliminar a muchos fantasmas, Aliens, plantas y todo tipo de molestas criaturas.

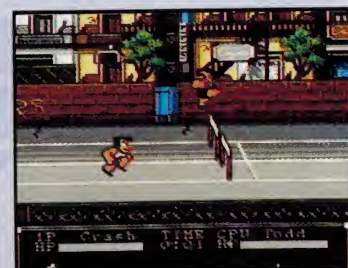
Quizá el nombre de **Technos** te suene poco conocido, pero esta compañía ha tenido gran influencia en los últimos años en el mundo de los videojuegos, ¡imagínate! ha creado todos los juegos de Double Dragon para Arcadia, NES, SNES y Game Boy (a excepción del 3 para este último sistema). En el stand de **Technos** vimos un muy innovador juego llamado Super Bowling, donde podrás escoger entre 4 diferentes personajes, cada uno con diferentes características. También prepara el lanzamiento de la serie de juegos Crash'n the Boys para el NES, donde 2 chicos llamados Jeff "Crash" Cooney y Theodore "Todd" Thornley III, compiten para demostrar quién es mejor que el otro en torneos callejeros. Los 2 primeros juegos de esta serie serán: "Street Challenge" y "Ice Challenge" para el NES. Su carta fuerte en el CES fue la presentación del juego tipo Double Dragon pero con otro tipo de movimientos, además de tener 12 megas de memoria.

Cuando hablamos de **Sunsoft** quizá lo primero que te viene a la mente es: "Batman y Lemmings"; pues bien, prepárate para más pues **Sunsoft** en este CES mostró el nuevo "Batman Revenge of the Joker" para SNES y Lemmings para NES. Esta empresa acaba de adquirir la licencia para producir juegos de los famosos "Looney Tunes" (Bugs Bunny, Silvestre, Porky, etc.) y ya prepara 2 juegos: Death Valley Rally para SNES, en donde debes ayudar al Correcaminos a escapar de todas las trampas marca ACME puestas por el desafortunado Wile E. Coyote; y Mixed-up Melodies para Game Boy, donde deberás participar en 7 diferentes aventuras con todos los personajes ya antes mencionados. Además de esto está preparando Superman para SNES, el cual es un juego con mucha acción. ¿Planes futuros?. **Sunsoft** es muy reservada en ese sentido pero corre el rumor de que próximamente veamos Blaster Master 2 para SNES.

Tradewest esta vez no llevó Super Battletoads (porque está preparando una súper sorpresa), pero pudimos jugar Super Double Dragon (muy bueno), Pro-Quarterback para SNES e Indy Heat que es un juego tipo Off Road (sólo que con circuitos más complicados) para 4 jugadores (NES).



TUMBLE POP (GB)



STREET CHALLENGE (NES)



BATMAN
REVENGE OF THE JOKER (SNES)



MIXED-UP MELODIES (GB)





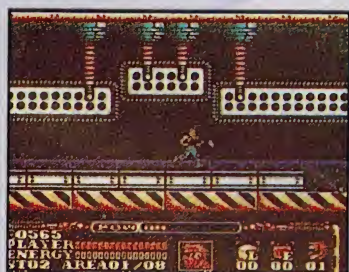
DINO CITY (SNES)



SUPER HUNCHBACK (GB)



ON THE BALL (SNES)



POWER BLADE II (NES)

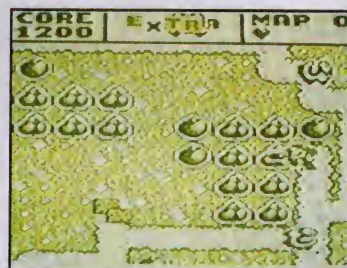
Irem prepara 2 juegos para Súper NES y uno para Game Boy; los de Súper NES son: The Irem Skins Game, que es un revolucionario juego de Golf para 1 ó 2 jugadores, y Dino City, donde un par de estudiantes por error son lanzados a la época de la prehistoria y ahí conocen a 2 dinosaurios a los cuales deben ayudar a luchar contra unos cavernícolas que desean acabar con ellos. Hammerin' Harry es la historia de unos constructores que destruyen el terreno de nuestro amigo, quien debe avanzar a lo largo de diversas construcciones para llegar a su objetivo... las instalaciones del jefe mayor. Irem presentó pocos juegos pero te podemos decir que todos son de gran calidad en gráficos y acción.

Si realmente quieres conocer una compañía que haga juegos "de película", déjanos hablarte de Ocean. Al visitar su stand nos dimos cuenta que todos sus juegos son basados en películas (menos Súper Hunchback). Entre lo que vimos ahí encontramos Robocop 3 para NES y SNES, juegos que están totalmente basados en la película, con algunas diferencias entre ellos, como la de SNES que tiene algunas escenas en las que Robocop vuela. Otros de los títulos que prepara Ocean son: Radio Flyer para NES y SNES, Lethal Weapon 3 para NES, SNES y Game Boy; Cool World para SNES y Game Boy así como Súper Hunchback y Mr. Do! para Game Boy. Siguiendo el recorrido, te podemos decir que fueron muchas más marcas y juegos los que vimos; por ejemplo, Taito prepara una gran cantidad de juegos para lo que resta del año, entre ellos "Hit the Ice" (SNES y NES), que es un juego de hockey en el que las reglas salen sobrando; "On the ball", un juego en el que tendrás que guiar una pelotita a través de un laberinto que tú puedes mover (un excelente uso de la escala y rotación en este juego); "The Jetsons", "Panic Restaurant", "Little Samson" y "Power Blade II".

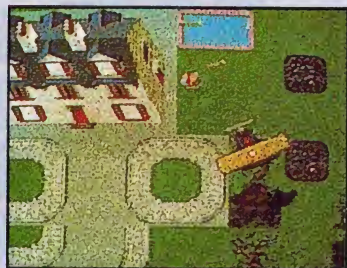
En el stand de Hudson Soft tuvimos la oportunidad de platicar con Michael Perry, que es su asesor, sobre los juegos que Hudson presentó como Felix The Cat, que es una aventura tipo Mario donde Felix -con ayuda de su maleta mágica- debe rescatar a su novia Kitty que ha sido secuestrada. También vimos la 3a. parte de los juegos de

Adventure Island donde Master Higgins, al igual que el anterior, recibirá ayuda de diferentes dinosaurios. Además, conocerá a Bomberman II, en donde hasta 3 jugadores se podrán ayudar o competir por los puntos. En los planes futuros de Hudson está el introducir 3 juegos para Súper NES que son: "An American Tail", conocido aquí como Un Evento Americano; "Inspector Gadget" y "Felix The Cat".

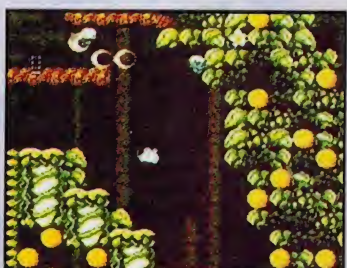
Con Atlus pudimos conocer 2 juegos para Súper NES: Blaze-On, juego de naves con mucha acción y Metal Jack, donde deberás controlar a 3 diferentes policías en una ciudad sin ley. Además vimos Widget para NES, basado en una popular caricatura donde el personaje tiene la capacidad de cambiar de formas para poder seguir avanzando.



MR. DO! (GB)



RADIO FLYER (SNES)



LITTLE SAMSON (NES)



BOMBERMAN II (NES)



MICHAEL PERRY



Lethal Weapon® is a TM of Warner Bros. Inc.

Widget® is a TM of Zodiac Entertainment.

Super Adventure Island para el SNES, tiene código secretos para "Level Select". Espera hasta la segunda pantalla del título, presiona y mantén estos botones al mismo tiempo: L, →, X y luego Start.

Michael Perry

GOAL! 2 (NES)



DAY DREAMIN' DAVEY (NES)



Jaleco nos mostró los nuevos juegos en la serie de los Bases Loaded, el Super Bases Loaded II y Bases Loaded 4 (SNES y NES, respectivamente). Otros juegos, de los que ya te habíamos hablado anteriormente, son: Utopía, Young Indiana Jones y un juego de Game Boy para formar palabras en inglés llamado Word Zap; también saldrá Goal! 2 para el NES.

Kemco America presenta uno de los mejores juegos de Naves; Phalanx, con extraordinarios fondos y una acción fuera de serie, y varios juegos RPG (esta compañía es experta en eso) como; Ghost Lion, Lost in las Vegas (Deja Vu II), Sword of Hope 2 (GB). En sus planes futuros hay la siguiente lista de juegos: Top Gear 2, Top Gear (NES), Super Shotter y Dr. Franken para Game Boy.

Hal America nos

juego de aventuras

Davey, donde

tiene las más

en la

viejo Oeste

los Caballeros. Para SNES conocimos

la del jugador dentro de diferentes tipos

Un juego digno de mencionar es "Out

utiliza gráficos poligonales que lo hacen

DR. FRANKEN (GB)



ARCANA (SNES)



sorprendió con un

llamado Day Dreamin'

un niño sueña que

extrañas aventuras

antigua Grecia, El

y la época de

Arcana, un RPG en el que la perspectiva es

de laberintos.

of this World" de Interplay para SNES, ya que

un juego muy novedoso.

The Young Indiana Jones®
TM & ©1992 Lucasfilms Ltd.



LOS GRANDES de GAME BOY



1.-SUPERMARIOLAND

Este juego es el que más tiempo se ha mantenido en la lista. Júégalo y comprueba por qué.



2.- KIRBY'S DREAM LAND

Un nuevo héroe hace su arribo al Game Boy. Una estupenda aventura para niños y grandes.



3.-YOSHI

Una versión idéntica a la de NES. Igual en gráficos, música y diversión. Para 1 ó 2 jugadores.

4.-BART

ESCAPE FROM CAMP DEADLY

5.-TERMINATOR 2

6.-HOME ALONE

7.-PAC-MAN

8.-METROID II

9.-MEGA MAN 2

10.-FACE BALL 2000

el control de las Celebridades

presenta a: **Graciela Mauri**

Club Nintendo abre esta nueva sección con entrevistas a las celebridades aficionadas al Nintendo y quién mejor para inaugurar esta sección que la más prendida de las videojugadoras en México: Graciela Mauri.

CN: ¿Eres buena jugadora?

Graciela: La verdad no soy una excelente jugadora pero yo me pico mucho jugando y cuando se me dificulta una escena busco hasta que le encuentro.

CN: ¿Cuáles son tus juegos favoritos?

Graciela: Antes eran Super Mario Bros. 1 y 3 pero ahora son Q-Bert, Dr. Mario y Bases Loaded.

CN: Entonces el tipo de juegos que te gustan actualmente son de destreza y los deportivos ¿no?

Graciela: Sí, los de destreza me gustan mucho. En el de béisbol me he vuelto buenísima porque nos echamos nuestros partidos aquí en la casa contra mi papá y contra Héctor, mi novio, quien por cierto no es tan buen jugador porque se enoja cuando le meto una carrera ¡y conste que yo no me burlo! porque he aprendido, como buena jugadora, que a veces pierdes y a veces ganas y no es bueno burlarse de los demás... pero de todos modos se enoja.

Mario para demostrarnos su habilidad en este motivante cartucho.

Después de observarla por unos instantes le preguntamos.

CN: ¿Acostumbas leer Club Nintendo?

Graciela: Por supuesto que sí, no me lo puedo perder.

CN: ¿Cuál es tu sección favorita?

Graciela: ¡S.O.S.! Me gustan también mucho los cuadritos azules con los tips y estrategias de AXY y SPOT.

CN: ¿Qué te comenta la gente en la calle?

Graciela: Ha sido muy padre que en todos lados, gentes de todas las edades, me reconocen y me dicen "tú eres Intercontrol, ¿no?". Realmente me identifico con ellos, los videojugadores, porque yo también lo soy... aunque a veces me piden consejos para pasar niveles de cartuchos que yo no he jugado.



CN: Entonces no eres la única jugadora de Nintendo en tu casa.

Graciela: ¡Claro que no! Mi hermano Toño, que se acaba de casar, era muy bueno en Zelda; a mi Papá le gusta mucho Top Gun II; a mi hermana Fefi le gustan de todos... hasta mi Mamá juega con nosotros. En ese momento Graciela puso Dr.



CN: ¿Cuáles son tus planes futuros?

Graciela: Estoy terminando de grabar mi tercer L.P. que en un par de meses estará a la venta.

Nos despedimos de Graciela quien guardó y ordenó todos sus juegos, pero antes de dejarnos ir nos dio este autógrafo que reproducimos para todos nuestros lectores.

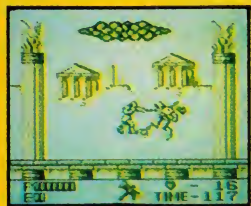
A mis amigos
lectores de "CLUB NIN-
TENDO" les mando un
Bases Loaded y este recuerdo con
mucho cariño.
"Dimele, Héctor y Héctor vide".
Graciela Mauri

Nintensivo

1up



Con ayuda de este Curso Nintensivo serás un maestro en este juego.



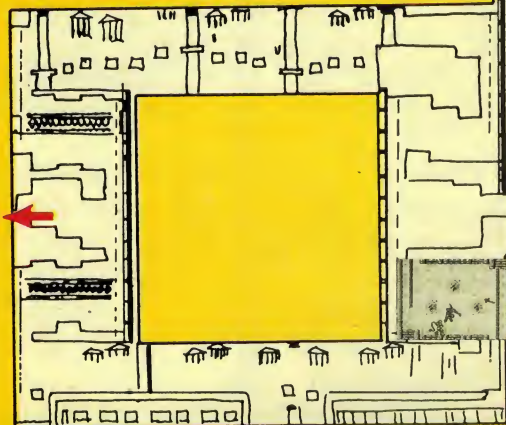
JEFE



Colócate al centro y golpea al jefe cuando esté apareciendo; cuando ya no le hagas daño aléjate al lado contrario y espera a que se quite el fuego del piso que deja el trueno para colocarte nuevamente al centro y repite la jugada.





A



A

Cuarto escondido.

Hay vidas extras donde indique el mapa con el símbolo  (golpea el lugar indicado).

Hay energía donde indique el mapa con el símbolo  (golpea en el lugar indicado, si tienes la energía llena aparecerá un corazón grande).

ROCK CASTLE

CRY

Si quieres tomar el hacha que está abajo, déjate caer en la plataforma movable. Bloque de Cristal

Para bajar rápidamente por las cuerdas presiona A y ↓

Cuarto secreto (Ahí hay energía escondida en el techo. Regrésate por la cuerda de abajo).

Espera a que te de la espalda este enemigo, entonces

baja y colócate de tal manera que te salte; ahora golpéalo cuando toque el piso.



B



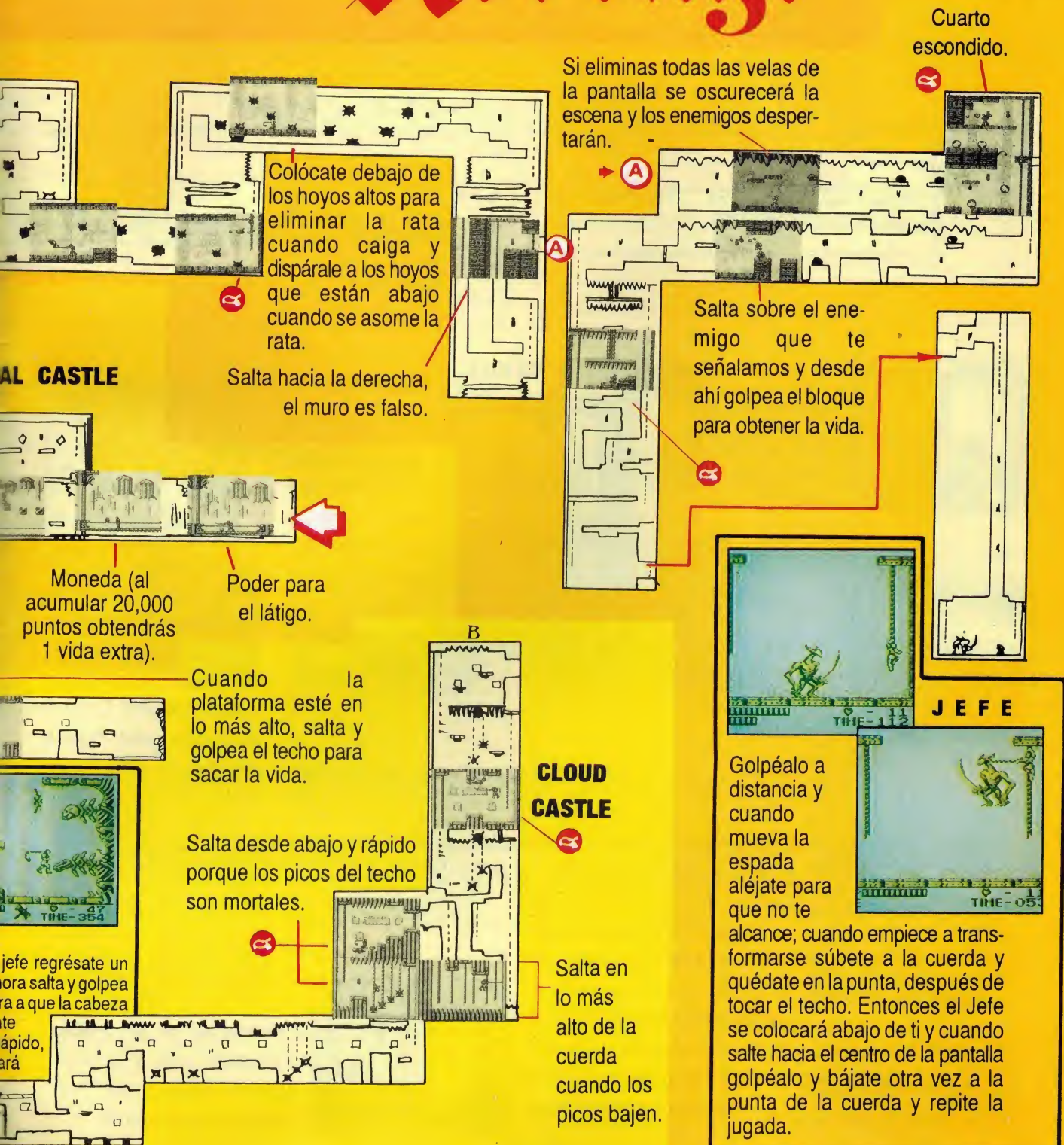
JEFE

Al tomar la esfera para que sa poco y colócate como indica la f las vértebras. Luego agáchate y de abajo las regrese e inmedia salta y golpea rápidamente. Si antes de que lance las vértebras eliminado.




Castlevania II

BELMONT'S Revenge



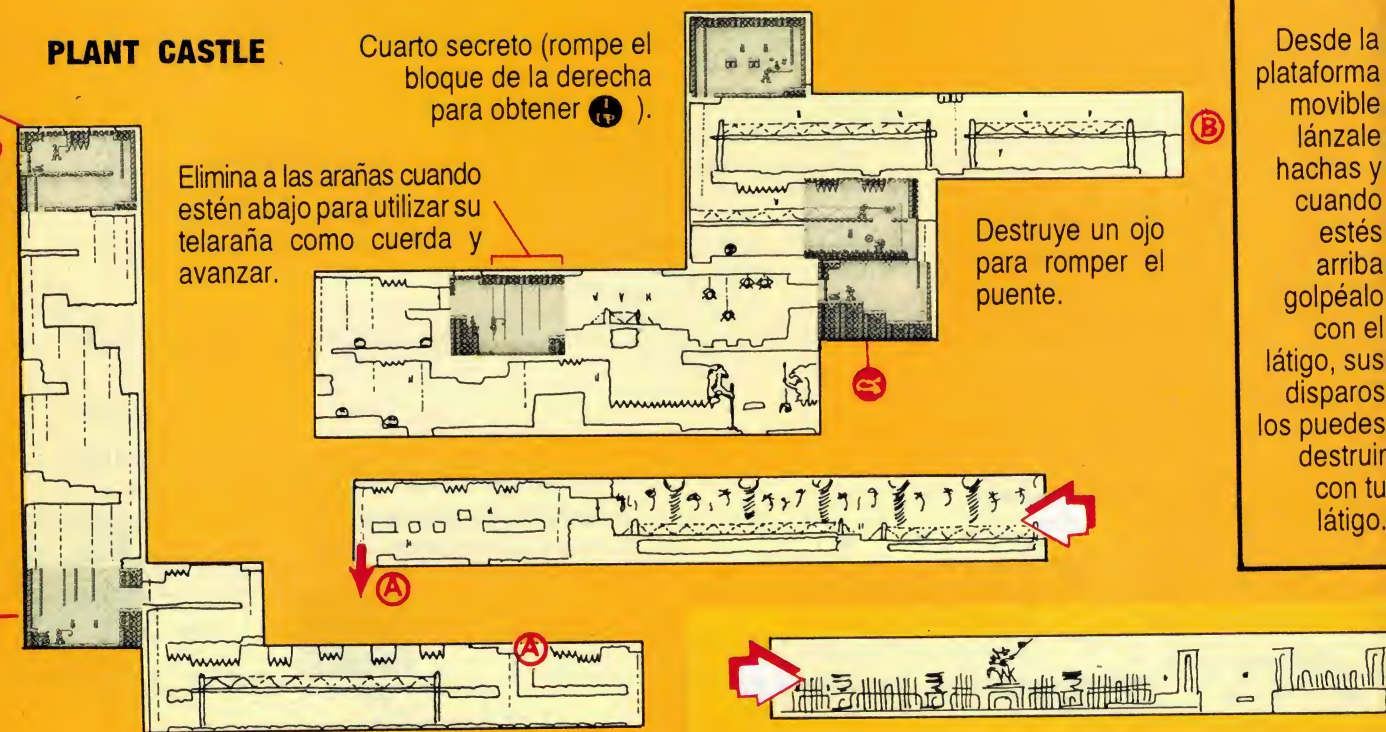
PLANT CASTLE

Cuarto secreto (rompe el bloque de la derecha para obtener ).

Elimina a las arañas cuando estén abajo para utilizar su telaraña como cuerda y avanzar.

Destruye un ojo para romper el puente.

Desde la plataforma movable lánzale hachas y cuando estés arriba golpéalo con el látigo, sus disparos los puedes destruir con tu látigo.



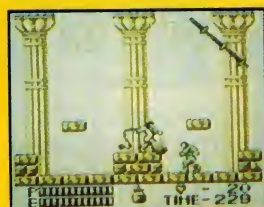
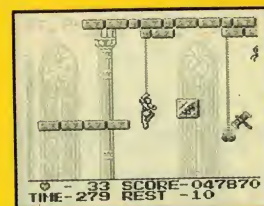
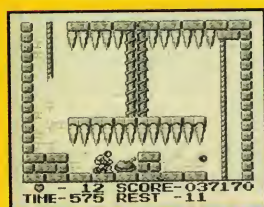
DRACULA'S CASTLE 2

Aquí pásate por abajo y rompe el bloque para obtener energía.

Rompe el bloque y encontrarás energía.

Sigue subiendo por la cuerda y encontrarás un cuarto secreto, no olvides tomar la energía y la vida.

Con el hacha elimina a la araña, que está después del bloque de cristal, lo más abajo que puedas. Más adelante rompe el bloque que está arriba de la puerta para obtener energía.

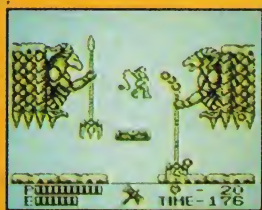
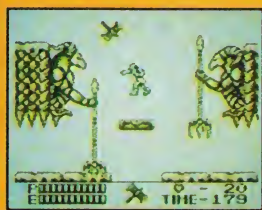


Colócate como indica la foto y espera a que el jefe salte al centro de la pantalla, entonces lánzale agua bendita.

Cuando los cuchillos hayan pasado salta hacia atrás y si el jefe se acerca por arriba, te pasas hacia el otro lado de la pantalla por abajo; si el jefe se acerca por abajo te alejas por arriba (pero si va a disparar cuchillos te esperas a que los lance).



Cuando ya no te queden corazones salta y golpéalo desde el mismo lugar donde lanzas el agua bendita.



DRACULA'S CASTLE 1

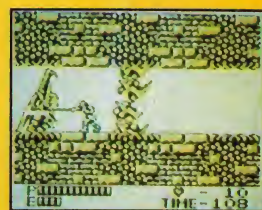
Cuarto secreto (rompe un escalón y encontrarás energía).

Golpea el techo y obtendrás una vida. Ahora regrésate, el camino correcto es por abajo.



Al enfrentarte al dragón, la pantalla avanzará sola y la zona más segura es adelante, como te indicamos en la foto.

Recuerda que donde se mueve el techo o el piso es por donde saldrá el dragón; cuando el dragón te acorrale golpéalo cuando aparezca por atrás.



BATALLA FINAL VS. DRACULA

Para eliminar a Drácula primero tienes que saber en qué lugares estarás seguro; para esto te mostramos las 6 posiciones donde te atacará Drácula y dónde te agacharás para que no te toquen las esferas.



A



B



C



D



E



F

Golpea a Drácula en la cabeza una vez cada que aparezca en las posiciones de abajo (C,D,E).



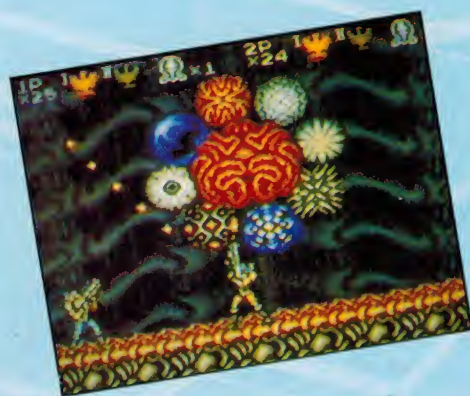
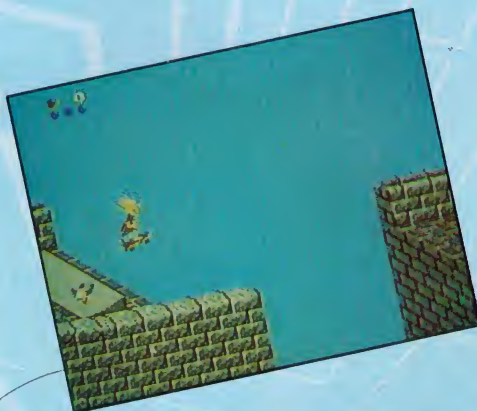
La secuencia en la que se mueve Drácula es: A>E>F>B>D>C>A>D y nuevamente se repite.



RESET

Esperamos que hayas disfrutado este número de Club Nintendo, para el siguiente te tenemos preparadas más sorpresas como: Cursos Nintensivos de The Simpsons -Bart vs. The World para el NES y Contra III para el Super NES.

En nuestra sección de ¿Qué hay dentro de...? ve a Mario y a su creador Shigeru Miyamoto. Además, claro, nuestras acostumbradas secciones, y más técnicas de Street Fighter II. Nos vemos en el próximo número de Club Nintendo.



Bubblets*



Las brigadas rosas



BUBBLETIN
¡RESPONDA!
ESTA ES LA
ESTACION DE
BUBBLETS*
EN TIERRA...
¿ME ESCUCHA?
POR FAVOR
¡RESPONDA!

EN LA ESTACION BUBBLETS*
EN TIERRA LA TENSION
ERA CASI INSOPORTABLE



CREO HABER
¡ESCUCHADO
ALGO!

¡NADA!
SIGAN
INTENTANDO

LA COMUNICACION CON BUBBLETIN
EN LA NAVE INTERGALACTICA
BUBBLETS* NO HABIA LOGRADO
ESTABLECERSE... ¿QUE OCURRIA?



MIENTRAS TANTO...
ESTE ES
BUBBLETIN,
RESPONDA TIERRA,
ENVIO BITACORA
DE VUELO
INTERGALACTICO
¿ME ESCUCHA?

EN UNA REGION NO MUY
ALEJADA DE NUESTRA GALAXIA
BUBBLETIN TERMINABA SU
RONDA DE INSPECCION Y CONTAC-
TABA LA ESTACION EN TIERRA



¡PFIU! PENSE
QUE ALGO
LE HABIA
OCURRIDO

LA IMAGEN DE BUBBLETIN
SE PROYECTABA CLARAMENTE
EN LA GIGANTESCA PANTALLA
EN TIERRA



ME APROXIMO
AL OTRO MUNDO
DE SABOR BUBBLETS
PERO NO VENGO SOLO

PERO SU REPORTE ¡ERA
INCREIBLE! BUBBLETIN NO
ESTABA SOLO... ¿QUIEN SERIA
SU MISTERIOSO ACOMPAÑANTE?



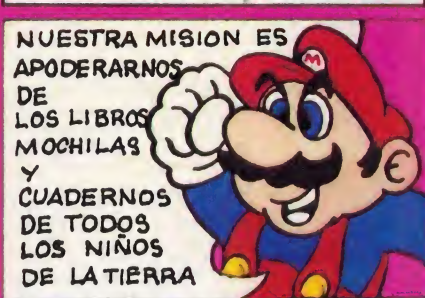
¿ESCUCHE
BIEN?

¡SI! PERO
TODAVIA NO
PUEDO CREERLO

EL MENSAJE DE BUBBLETIN
ERA MUY CLARO... ¡NO CABIA
DUDA! BUBBLETS* TRAIA
A... SUPER MARIO BROS^{MR}



TRIPULANDO UNA
FLOTILLA DE 48 CALCOMANIAS
¡COLECCIONABLES!



NUESTRA MISION ES
APODERARNOS
DE
LOS LIBROS
MOCHILAS
Y
CUADERNOS
DE TODOS
LOS NIÑOS
DE LA TIERRA

¡AHORA ERA SUPER MARIO BROS^{MR}
QUIEN HABLABA! VENIAN A
APODERARSE DE CUALQUIER
SUPERFICIE DONDE PUDIERAN
ATERRIZAR

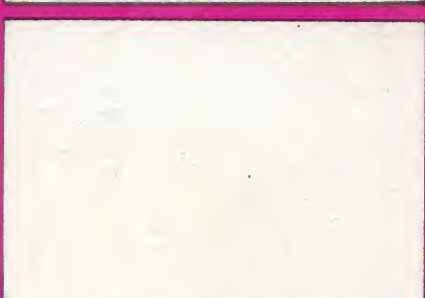


AL POCO RATO

EL PERSONAL DE LA ESTACION
EN TIERRA HABIA LOCALIZADO
A SUPER MARIO BROS.^{MR}
¡DENTRO DE TUS BUBBLETS!*



LA PEGOMANIA BUBBLETS*
HABIA COMENZADO... ¡SUPER
MARIO BROS^{MR} ESTABA EN
TODOS LADOS!



*INVENTA TU PROPIO FINAL

Tu también puedes atrapar a Super Mario Bros.^{MR}, búscalo dentro de tus Bubblets.*

Tu pide

T.E.L.E.F.A.S.H.I.O.N



paga

COMPRANDO CON SU TARJETA DE CREDITO BANCOMER,
EL CARGO SE APLICARA 3 MESES DESPUES Y
LOS INTERESES LOS PAGA TELEFASHION

AMIGUITO, DISFRUTA TUS **Nintendo** VACACIONES

CON PRECIOS INCREIBLES DESDE \$69,000
EN TODA NUESTRA LINEA DE CASSETTES.



\$69,000

AIR FORTRESS
ARCHON
ARKISTAS RING
ADVENTURES MUPPETS
BLACK BASS
BOMBERMAN
EURAI FIGHTER
BLASTER MASTER III
CYBERNOID
CHILLER
CAPITAN COMIC
CITY CONECTION
CRYSTAL MINES
DEFENDER II
DESTINATION EARTHSTAR
DEATH RACE
DUDES WITH ATTITUDES
DODGE BALL
DRAGON WARRIOR II
DIG DUG
FANTASY ZONE
FLYING WARRIOR
GAUNTLET
GUARDIAN LEGEND
GOLF
HYDLIDE
HOGAN'S ALLIEY
MAGE FIGHT
JUST
JOURNEY TO SILIUS
KING'S KNIGHT
LEGACY OF THE WIZARD
MILLIPEDE
MENDEL PALACE
PRINCESS TOMATO II

THE SALAD KIWGAD
RAMPAGE
ROBO WARRIOR
ROLLER BALL
ROLLING THUNDER
SECTION Z
SILK WORM
SKATE ON DIE
SHOCK WAVE
STAR VOYAGER
SUPER SPRINT
STAR SHIP HECTOR
SWORDS ANA SERPENNIS
SHINGEN THE RULER
TABOO
TO THE HEART
VINDICATOR
VIPER
XENOPHOB
720°

\$89,000

ABADOX
AFETER BURNER
ALL STAR SOFTBALL
AL UNSER
BASEBALL SIMULATOR
BASES LOADED II
BLACK MANTA
BUBBLE BUBBLE
BUMP JUMP
CHAMPIONSHIP BOWLING
CHAMPIONSHIP SERIES
COBRA TRIANGLE
CONRA
DANCE AEROBICS
EXELLENT

FRIDAY 13 TH
FISHER PRICE
HOLLIWOOD SQUERES H3000
JORDAN VS BIRA ONE ON ONE
KARATE CHAMP
KINGS OF THE BEACH
LOLO II
MARBLE MADNESS
NFL
DICTIONARY
STAR TROPICS
SPY HUNTER
SHANTER HAND
TENNIS
THE THREE STOOGERS
TOTAL RECALL
YEGAS DREAM
WILLOW 11014
8 EYES

\$109,000

A BOY AND HIS BLOB
BATMAN
BIONIC COMMANDO
BASE WARS
BOULDER DASH
CASTLEMANIA

CASTLEQUEST
DASH GALAXY IN THE ALIEN
DEMOND SWORD
DESERT COMMANDER
DIRTY HARRY
DYNOWARZ
FIGHTING GOLF
FINAL FANTASY
INDIANA JONES
JACKIE CHAN'S ACTIONS
JEOPARDY
KIDS KOOL
METAL STORM
NINJA TURTLES I
NINJA BROTHER'S
NINJA CRUSAIDES
OPERATION WOLF
ORB 3
PUSS'N BOOTS
ROCK AND BALL
ROCKET RANGER
ROGER RABBIT
SNAKE'S REVENGE
SUPER SIPIKE V'BALL
TWIN EAGLE
WALL STREET KID
WURM JOURNEY TO THE
CENTER OF THE H

VIGENCIA DEL 1o. DE JULIO AL 31 DE AGOSTO
O AGOTAR EXISTENCIAS

... Y MUCHOS
TITULOS MAS!

CASSETES DE GAME BOY DESDE \$49,000

La cadena de tiendas más especializada
en electrónica y línea blanca
nacional e importada.

CENTRO COYOACAN
Av. Coyoacán 2000 Planta Alta
Junto al Palacio de Hierro

PLAZA ARAGON
Av. Carlos Hank González 120
Ecatepec, Edo. de Mex.

PLAZA GIGANTE
Canal de Miramontes 2600
Local 35

OLLIN SA
Lope de Vega 318
Polanco

PLAZA COACALCO
Av. López Portillo No. 220
Locales A, B y D